MSXマガジン 第6巻 第10号 通巻59号 昭和63年10月1日発行(毎月1回1日発行) 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

1988 10

定価380YEN

R-TYPE
ファンタジー
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
王家の谷 エルギーザの封印
M.U.L.E.
ぎゅわんぶらあ自己中心派
めぞん一刻・完結篇

R.SAKUMA

速報! MSX 2+
MSXの新しいバージョンを大紹介してしまう

特集
アクティブシミュレーションゲーム登場
ぞわぞわーるど

ショート・プログラム
アイランド
おもしろどころが4本だ

特別付録
イシターの復活
テクニカルブック
これ1冊で、キミはもう復活専門家

●MSX-PENPAL ●帰ってきたウーくんのソフト屋さん

SONY

▼これが、XDmk2専用「F1ツールディスク」の中身だ!!

さわって、おぼえ

BASIC プログラミング ツール

ぶあつい教科書(マニュアル)なんていらない! ゲームをつくるためのカンタン〈基礎〉プログラム

①グラフィック切り替えアニメ

まずは、自作アニメでミニドラマ。

キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ。あとはディスクがアニメにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!

▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼ひとコマずつ表示すると……オ! できたぜ、アニメ!

②グラフィック画面ハードコピー

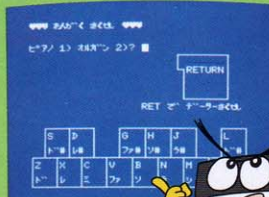
欲しい画面、なんでもプリントアウト!

自分でプログラムしたカンゲキ画面。プリントアウトして残したり、友だちに見せたくなるのが人情。これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。

鮮明さで差をつけるなら、HBP-F1プリンタだ!

③基本楽器・音階プログラム

ゲームのBGMは自分でつくる!

キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる。つまり、好きな曲を"弾いて"それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!

④スプライトパターン作成プログラム

⬆たとえば、ここに登場する ツール君も、こう描ける。

カンジンのキャラクターづくりもカンタン!

ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム。8×8ドット、又は16×16ドットの大きさでスプライトをつくり、1ラインごと色をつけることもできる。さ、キミだけのユニーク・キャラの誕生だ。

⑤カーソル、ジョイスティック、マウス入力ルーチン

連射機能付ジョイパッド JS-303T 2,000円

そして、キャラクターを自在に動かせ!

ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム。さっそく、自作のキャラクターを画面せましと暴れさせてみよう。

⑥シューティング プログラム

さ、いよいよシューティングの術だ。

自在に動きまわる敵キャラを、攻撃するプログラム。④でつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう。ミサイルが当ると色が変わる! タマを撃つルーチンと、当たり判定のルーチンが習得できるハズ。マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしなおして、迫力シューティングにきりかえることもOK!

ゲームで遊ぶか。ゲームをつくるか。ますます身近な、

ゲームは、遊ぶ時代からつくる時代へ。ソニーのヒットビット。

今日からプログラマー!

グラフィックエディター

きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE

ームのイトル、標。コリロッて、慢しよう。

の上に描くの同じくらいカタン、スクリー～8までサート。色づかいも最大256色までOK。て、できあがった絵を拡大、縮少、反移動、複写と、まさにやりたいホウダGE(グラフィック・エディター)として、に最高の機能を誇ります。もち、そのをBASICプログラム上に呼びだし、ームのさまざまなグラフィックスとしてえるのだ。

モニターCPS-14F1なら、細かいとこまで鮮明描写!

←こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしだい。ウデしだい。

特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。
キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

①SOCCER(サッカー)

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる、なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ!
(右はプログラム・リストの一部)

これで動くゾ!!

②スクーター

右画面のコース上を8の字型にスクーターを走らせ、スピードと運転技術を競うゲーム。スクーターは左右のカーソルで選べる。スクーターの性能によって操作が難しくなるので注意。グラフィックエディターなどを使って画面の絵を自分で作って楽しんでみようぜ。

③キャリーフルーツ

「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全面クリアできるか。

④奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)

「チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、"グラフィカル神経衰弱"ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。

⑤ZIG

(プログラム・リスト掲載)
テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間"悪魔退治"ゲーム。

これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク
●目ざまし時計●ディスクコピー●関数グラフ●MSX-DOS●ベーシックファイラー

1XDmk2にれなくついてくる!
HB-F1XDmk2専用ツールディスク
「特製プログラミングおたすけディスク」

評

ディスク内蔵で49,800円のオドロ機だ。

9/21 新発売

MSX2 HIT BIT

F1XDmk2

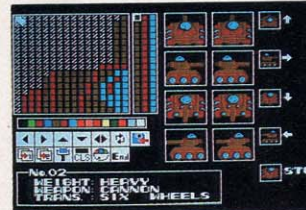
●2DD大容量、3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能●集中インジケーター●10キー付き、JIS配列キーボード
●BASIC解説書つき HB-F1XDmk2 標準価格49,800円

Sony

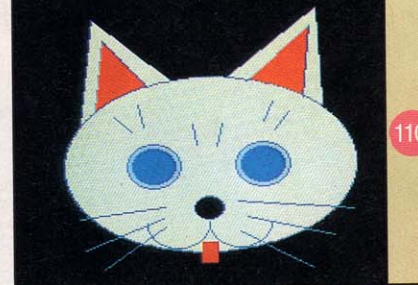
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

MSXマガジン CONTENTS

Magazine for Home Personal Computer System

今月号の特集は、アクティブシミュレーションゲーム『ぞわぞわーるど』だ。海、山、森、草原、砂漠、それに廃虚と化した都市で壮絶なロボットバトルが展開される。もちろん、Mマガのゲームだからコンストラクション付き。自分で最強のロボット軍団を作ろう！

MSX Magazine COPYRIGHT© OCTOBER 1988 by ASCII Corporation. 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

October 1988

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録

イシターの復活
テクニカルブック

●ゲームセンターの興奮がそのままキミのMSXに。カイとギルに迫るものは!? 紹介&徹底解析だ!

ショート・プログラム

長かった夏休みでボーッとした頭にカツを入れ、プログラムを入力するのだ。

NEWSOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

10

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
⬆	1	−	イースII
	2	5	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
⬆	3	−	ディスクステーション創刊準備号
	4	4	パロディウス
	5	2	ドラゴンクエストII
	6	1	THEプロ野球 激突ペナントレース
	7	3	信長の野望・全国版
	8	6	三國志
⬆	8	−	アレスタ
⬆	10	−	ソリテアロイヤル
	11	16	パナアミューズメントカートリッジ
	12	11	抜忍伝説
⬆	13	−	ファミリーボクシング
⬆	14	−	プロ野球FAN テレネットスタジアム
	15	11	ファミクルパロディック
	16	7	イース
⬆	17	−	ブロックBREAKER
	18	13	ハイドライド3
⬆	18	−	殺意の接吻
	20	9	F1スピリット

おみごと！ TOP30圏外からいきなり1位っていうのは、イースIIならではの快挙だ。おまけに兄貴分のイースも16位で頑張ってるもんね。えらいなぁ。一気に3位のディスクステーションもオドロキだ。やっぱり新作ゲーム情報満載の威力ってすごいよね。アレスタとソリテアロイヤルも元気。今月は約半分の14本が新顔で、充実度満点だ。

ジャンル

アクション
ロールプレイング
アドベンチャー
 シミュレーション
 パズル
 アプリケーション
テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年7月9日から8月8日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		14690
光栄	MSX MSX2	メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		6220
コンパイル	MSX2	2DD	980円		5160
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		4580
エニックス	MSX MSX2	メガROM	6,800円		3500
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		3400
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		3170
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	12,800円 14,800円		2350
コンパイル	MSX2	メガROM	6,800円		2350
ゲームアーツ	MSX2	2DD	6,800円		1420
パナソフト	MSX	SRAM	3,800円		1150
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		1120
ソニー	MSX2	メガROM	5,800円		1070
日本テレネット	MSX2	メガROM	7,800円		1020
BIT^2	MSX2	メガROM	6,800円		990
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		950
ホット・ビィ	MSX2	2DD	6,800円		700
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		680
リバーヒルソフト	MSX2	2DD	6,800円		680
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		610

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
⇧	21	—	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト
	22	10	ワールドゴルフII	エニックス
⇧	23	—	直子の代筆	HAL研究所
	24	8	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ
⇧	24	—	フライトシミュレーター	サブロジック
⇧	26	—	アクロジェット	システムソフト
	27	15	大戦略	マイクロキャビン
⇧	28	—	麻雀悟空	シャノアール
	29	14	ガンダーラ	エニックス
⇧	30	—	HALNOTE	HAL研究所

TOP5

1 イースII

●RPG　●日本ファルコム

やはりきましたねー！　初登場で１位、やりましたよ。もしやとは思ってたけど、まさかいきなり１位になるとは。でも、イースIIをプレイした人なら、あたりまえのように思うだろう。あの喜び、あの感動。すべてにおいてビューリホーかつデリシャス!!

前作『イース』の続編であるこのゲーム、アクションとRPG、そしてアドベンチャー要素が巧みにブレンドされていて、少しもプレイヤーをアキさせない。美しいグラフィックとBGM、それに洗練されたシナリオがあなたを誘う。しばらくは１位をゆずらない勢いだ!!

2 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●シミュレーション　●光栄

予想通りの強さを発揮して、ついに２位になった『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』。『信長の野望・全国版』や『三國志』も10位以内に入っていて、シミュレーション陣営には目をみはるものがあるねえ。

ところで、ジンギスカンは１度プレイするとやみつきになるんだよね。時間のたつのも忘れて、ああでもない、こうでもないと悩みながら国を治めて、領土を拡大していくのが快感という、そんな中毒者がたくさんいるんじゃないのかな。はてさて、ジンギスカンのこの勢いがどこまで続くのか楽しみなのだ。

3 ディスクステーション創刊準備号

●アプリケーション　●コンパイル

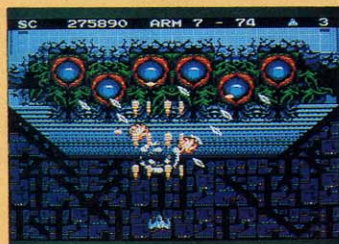
なみいる強豪を押しのけて、堂々３位初登場の『ディスク・ステーション』。わずか980円という低価格でありながら、アレスタやソリテア・ロイヤルなんて話題作をテストプレイできるわけだから、人気が出るのも当然だね。コストパフォーマンスはピカイチってところ。

気になるこれからの刊行予定は、10月８日に創刊号を発売して、それ以後は隔月刊になるとか。漢字ROMがないマシンでも、しっかりと漢字表示ができるようになるというから、F1などのユーザーは今からチェックを入れておくんだよ！

今月の注目ソフト

8位　アレスタ

飛ぶ鳥を落とす勢いで、いきなり８位に登場したのはあのコンパイルの超自信作、アレスタだ。

松下のFMPACに対応したビンビンのサウンドと息をもつかせぬハードなゲーム内容が若者にうけてるのだ。シューティングならこれ！

TAKERU TOP10

おまたせしました！　今月からタケルのTOP10が新登場だよ。

６、７ページのTOP30ともども、よろしくお願いいたします！『吉田工務店』が１位だなんて、ほんとにウレシイじゃないの。あと『アドベンチャーツクール』と『Ball Out』も、もっともっとガンバレ。これから毎月続けていくから、楽しみにしててね。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
2	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
3	ガイアの紋章	NCS	MSX2	4,800円(3.5D)
4	Ball Out	MSXマガジン	MSX、MSX2	3,000円(3.5D)
5	新ベストナインプロ野球'87版	アスキー	MSX2	5,800円(3.5D)
6	王子ビンビン物語	イーストキューブ	MSX2	6,200円(3.5D)
7	カサブランカに愛を	シンキングラビット	MSX2	5,800円(3.5D)
8	麻雀狂時代Special	マイクロネット	MSX2	5,400円(3.5D)
9	キャン・キャン・コレクション	アイセル	MSX2	4,300円(3.5D)
10	忍者	ボーステック	MSX2	5,800円(3.5D)

●８月10日現在

4 パロディウス

●アクション ●コナミ

今月もみごとに４位の座をキープした『パロディウス』。もう発売されてからずいぶん時間がたったけれど、まだまだパワーは衰えを見せていないのだ。さすがはコナミっていう感じだね。

一般的にはシューティングゲームって、なんだかとても殺ばつとした感じがするんだけど、このゲームに限って言えば可愛らしくて、ほのぼのとした感じがする。そんなところも、このゲームの魅力のひとつかもしれないね。これから先、強力な新作ソフトがたくさん発売されるけど、来月もさ来月も上位に入れるようにみんなで思いっきり応援してあげようね。

5 ドラゴンクエストII

●RPG ●エニックス

ありゃりゃ、先月では返り咲いて2位だった『ドラゴンクエストII』が、今月では５位だって。トホホ。

このゲームでは〝パーティー制〟を採用してる。最初はローレシアの王子１人でモンスターどもと戦わなきゃならない。けれど、情報をかき集めていくと、ある所でサマルトリアの王子が仲間になってくれるんだよね。私はこのときの音楽がものスゴーく好きで、何回も何回も聞き返したりしてるんだ。で、ゲームが進むと今度はムーンブルクの王女が……。けっこうドラマチックな展開にとりはだが立つなあ。もっと、息の長く続くゲームだと思うぞ！ ガンバレ〜!!

読者が選ぶ TOP20

こちらも、今月から新登場！ 読者のみなさんが書いてくれるアンケートはがきが、データになってるんだ。毎月データを累積していくから、息の長いソフトが一目瞭然。乞う、ご期待！

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	−	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	435
2	−	ハイドライド3	T&Eソフト	354
3	−	信長の野望・全国版	光栄	231
4	−	三國志	光栄	161
5	−	イースII	日本ファルコム	156
6	−	イース	ソニー/日本ファルコム	151
6	−	パロディウス	コナミ	151
8	−	ドラゴンクエストII	エニックス	122
9	−	グラディウスII	コナミ	68
10	−	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	66
11	−	F1スピリット	コナミ	59
12	−	シャロム	コナミ	52
13	−	沙羅曼蛇	コナミ	41
14	−	ガンダーラ	エニックス	39
15	−	ジーザス	ソニー/エニックス	38
16	−	抜忍伝説	ブレイングレイ	36
17	−	ワールドゴルフII	エニックス	33
18	−	大戦略	マイクロキャビン	32
18	−	ザナドゥ	日本ファルコム	32
20	−	アレスタ	コンパイル	29

●８月16日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト５	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピューターショップ	☎03-477-3343
ソフトクリエイト	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21 高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス 志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店 パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線 本店４階	☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第４ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド	☎06-643-3217
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋５ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋７ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋３ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋８ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋１ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店	☎0726-32-8741
J&P くずは店	☎0720-56-7295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱ せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店	☎0727-51-2323

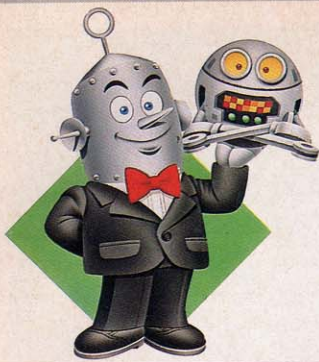
近畿

店名	電話
上新電機㈱ 和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店	☎075-955-8401
パレックス パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン C スペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店	☎0985-51-3166

MSX NEW SOFT

楽しかった夏休みも終わり、かすかに秋の匂いがしてくる今日この頃。うへぇ〜、夏バテがまだ残っているよ〜。なんていってられないほど、今月もおもしろそうなゲームソフトばかり!! MSXは燃えているのだ。

マイト・アンド・マジック

ついに『マイト・アンド・マジック』が発売される!! 今回はディスクによる発売だが、ROMによる発売も予定しているとのこと。これでまた徹夜の日々が……。

⬅このページに掲載した写真は、開発中の画面を撮影して使用しています。

15のクエストから成る壮大なストーリー!

正統派RPGなのだ!

いよいよ発売されるマイト・アンド・マジック(以下M&Mと略)。そのへんのRPGと違っていて、ストーリーに奥深さと温かみがあるのが特徴だ。ただモンスターをやっつけて、お金と経験値をもらうというものではない。そこが今まであったRPGと一味違うとこ。

ゲームのストーリーは、10の小クエスト(旅)と5の大クエストの計15のクエストから成り立っている。どのルートを通って最終クエストに向かうかも、キミ自身が決めることだ。

ゲームのメイン画面は疑似3D表示だけども、グラフィックが壁や森、岩山などたくさん用意されていて単調でないのがいいんだよね。それと、モンスターの数やアイテム、魔法といったものが豊富にあるんだ。なんとなく大変そうだけれども、ダイジョーブ。どこかに何かヒントがちゃんと隠されているぞ。

また、各キャラクターには、キミの好きな名前をつけられたり、パラメータを自由に設定できたりする。だから感情移入も簡単にできるってわけだね。自分のつくったキャラクターたちがどんどん強くなって、行動範囲が広がっていくのはウレシイ! この冒険の旅は長くなりそうだから、できれば最初につくったキャラクターたちでクリアーをめざそう。

初めはどこに行って何をしたらいいか、とまどうかもしれない。けれどレベルが上がり、情報が入ってくると、まるでわからなかった謎が解けて次のクエストへ行けるんだ!

………出発前にすることは?………

武器購買店

⬆ここではなるべくイイ装備にしてあげて。でも爆弾はありませーん。

酒場

⬆情報をくれるのだがビールのDryは置いてはいなかったようだ。

トレーニング場

⬆みんなで"修行"するのだ。滝にうたれる心配はなきにしもあらず。

まずは、みんなで"支度"をする。なーんも持たないでいきなりダンジョンなんか入ったら、生きては帰ってこられないぞ。それと大切なのが情報。人の話はよく聞いて、メモっておかないと、次に自分が何をしたらよいのかわからなくなってしまうぞ。お金はケチケチしないで使うときにはしっかり使うのだ。装備はみんな平均的にね、えっ、もうできたって、それではいざ"レッツゴー!!"

そして冒険へと……

準備がととのったら、ダンジョンへ行ってみる。初めのうちは何度も宿屋に行ったりして手こずるけど、ある程度レベルが上がったら、まずどれかひとつ小クエストに挑んでみよう。小クエストをひとつかふたつクリアーしたら今度は大クエストへ進んでいこう。クエストをクリアーするごとにそれなりの経験値とお金がもらえる。そうこうしていくうちに、真の最終クエストが見えてくるはずだ。敵をやっつけて経験値を稼ぐよりも、クエストをクリアーしたほうが効率がいいかもね。また、15のクエストを全部クリアーしなくてもゲームは終わらせられる（すべてのクエストを見たいという人は、全部やってもいいんですが)。が、注意点がひとつ。〝今やっているクエストをクリアーしないと他のクエストをやらせてもらえない〞ってこと(まあ、〝クエストの中断〞の魔法を使えば、他のクエストに挑戦できるけど)。

旅が進むにつれてレベルを上げるのは困難になるし謎も難解になってくる。が、このゲームのリズムにのると効率のよい戦闘方法や、謎に対してカンが働くようになるはずだ。こうなってくれば、M&Mの世界観がわかってきて、どっぷり首まで浸かってしまう……。長く遊べるゲームだね。

クエストを通る順番は千差万別。けど、最後にたどり着くのは同じ場所だ。１度ゲームをクリアーしても「あっ、このクエスト解いてない」というところをすべてやってみてもいいし、キャラクターを変えてみてリプレイしてみてもいい。

そして、エンディングまでたどりついたら、ホントの嬉しさがわかるのは何者でもなくキミだけだ。

ロールプレイング
- ■スタークラフト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■９月下旬発売
- ■価格9,800円

入り組むダンジョン

前記したように、いろんなダンジョンが入り組んでいる。ここはまだ初めのダンジョンなので、地形は複雑じゃないしモンスターも弱い。が、ここである程度レベルアップをしておかないと、この先ツラい目に遭うのだ。はてさてこれから先、どんなことが起こるかは謎だ。さて最終クエストへはどのルートなのか!?

↑何やら頼まれ事のようだ。ここで「はい」か「いいえ」で道は分かれる……。

←今、自分がどこにいるのかを知っておかないと、町に帰れなくなって……。

かわいいお姉さまはいないのかなあ

ここはお城の中です。ここもまだ〝ダンジョン〞ふうになっているなあ。お姉さまはいないのかな？「私のために平和を取り戻して」なーんていわれようものなら１時間で解いてやる(ウホ™)。

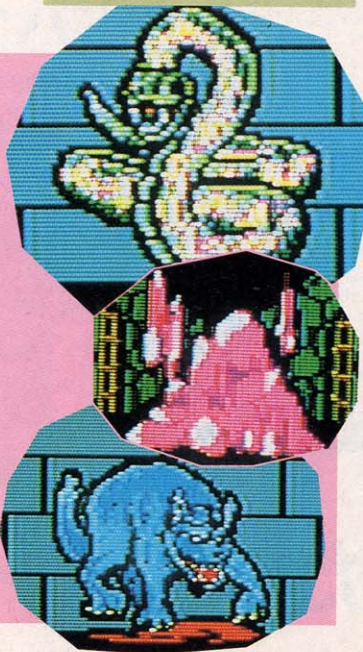
↑うーん、これはマイッた。どう進めばこの城の主に会えるのだろうか？

うっそうとした森の中では〜〜〜〜

なーんか不気味な森だ。モンスターの数も多そうだし、町も見当たらないし。と、だんだん不安が募ってくる……。しかしここでくじけたら誰が平和を取り戻すんだ。ガンバレ！　と自分を励ます私。

↑なんだか怖くなってきた。敵と会わないようにこの森を抜け出したいのだが。

せまりくるモンスター

でででで、でたなっモンスターども!!　このゲームは、町の中にもモンスターが潜んでいる。しかし、これくらいのヤツらはお茶漬けをサラサラッとたべるように、サクサクッとやっつけなくてはこの先タイヘンなのです。もっととんでもないモンスターがウヨウヨいるんだ。それらに対応する武器や魔法を備えておかなければならない。けっこうシビアな問題だあ。

みんなの健康状態は!?

戦いが済んだ後は、〝キャンプ〞を張って、みんなの健康状態をチェックしなければならない。HPは大丈夫？　とか、毒は回わってないかとか。そのまんまにしておくと、次に出会った敵にやっつけられてしまうかもしれない。また、ひょんなアクシデントによって自分のキャラが死んでしまったらとっても困るし。こまめにキャンプを張るか張らないかで、だいぶん進展が違う。

↑かじやの前でキャンプを張ってみる。どうやらみんなに別条はないようだ。

↑これは個人のステータス、レベルが上がれば、これらの値も上がる。

ぎゅわんぶらあ

自己中心派

あの人気マンガ『ぎゅわんぶらあ自己中心派』がゲームになってやってきたぞ。ユニークで個性的、ちょっぴりヘンな仲間との麻雀は、ハチャメチャな展開になるはずだ。さあ、ドラ夫たちと一緒にプレイを楽しもうぜ！

©片山まさゆき・講談社　YELLOW HORN・GAME ARTS

みんなの表情に注目!

最近、麻雀の人気が落ちて雀荘にカンコ鳥が鳴いている、という話をよく耳にするんだけど、それに比べて麻雀ソフトって人気あると思わない？　アーケード版の移植なども けっこう行なわれているしね。このぎゅわんぶらあ自己中心派(ボクらは略して〝ぎゃんじこ〟と呼んでみたりするぞ)、原作のマンガでおなじみのミョーなヤツらがせいぞろいしているんだ。本格的な麻雀ゲームの味わいに加えて、キャラクターたちがなかなか楽しませてくれるぞ。

とにかくユニークというかなんというか、キャラクターの表情を見ているだけで親しみがわいてくるんだよね。ゴッドハンドの神がかった顔といい、オクトパシーふみの無邪気な笑顔、おまけにナゾのじいさんが落ちこんでる顔なんて、腹を抱えてワッハッハッと笑えるのだ。

ところでこのソフトは、MSXとMSX2兼用なんだ。１つのROMでマシンが１か２かを自動判別するから、どちらでも大丈夫なのだ。さらにFMPACに対応していて、〝ポン〟や〝ロン〟などの声もFMPACの働きにより聞けちゃうのだ。

フリー対戦で実力アップ

さーて、実際にプレイしてみよう。軽快なオープニングテーマに乗ってドラ夫がドドーンと出てくるんだ。このノリがいいねえ。

ゲーム内容なんだけど、フリー対戦と勝ち抜き戦の２つに分かれていて、ウデに覚えのある人ならいきなり勝ち抜き戦というのもいいけど、ちょっとまだ自信が……という人には、フリー対戦がおすすめ。自分の好きなキャラクターを選んで対戦できて、しかも指導を頼むことができるからだ。指導といっても、教育的指導！　みたいなものじゃなくて、次にどのパイを捨てたらいいか、どういう役を狙うかなどを親切丁寧に教えてくれるんだ。これで初めての人でも安心ってわけね。たまには先生も間違うことがあるけど、それはご愛敬。笑って許そう。

⬅プレイ中の画面だ。相手にまどわされずマイペースでネ。

こうやっていろんな相手と対戦していると、だんだんうまい打ち方を覚えていくし、みんなオモロイやっちゃなあ、ということがわかるはずだ。ウーンと実力をつけて、このタコ！　なんて人から言われないようにしようね。

⬇サイコロふらなきゃゲームは始まらない。いい配パイだといいね。

ヤッタネ!!

⬆カワイーイ。キャッ、キャッいいながらオクトパシーふみがあがったのだ。

⬅おお、神よ。ゴッドハンドの恐ろしいまでのツモだ。こうなりゃもうお手上げだね。

個性バクハツ! の仲間たちとプレイしよう!

マージャンに憑かれた面々なのだ

持杉ドラ夫

⬆ウーン、ドラ夫の読みはスルドイ！　これぞぎゅわんぶらあだ。

⬆リーチ見え見え、律見江ミエ。意外と手ごわい相手だぞ。

⬆店のマスターながら、あまり強くないのがシブくていいよね。

⬆トマト、しんぶんしなんて叫びながら、相手を迷わせるんだよな。

ゴッドハンド

⬆おお、これぞ神の手。すごいツモの連続でまいってしまうのだ。

タコ宮内

⬆このモヒカン頭がくせものだ。タコなきをしながらもあがるヤツ。

⬆暗い表情にうす笑いを浮かべながら、やっぱり暗くプレイする。

⬆とうちゃん、ガンバレ。子供たちの声援を背に戦う姿はナミダ物。

北家ケンシロウ

⬆アタッ、あたっ、アタッ。北家究極リーチの威力はすごいのだ！

⬆黄金のイッパツを持っているんだけど、少々ムラがあってねぇ。

⬆わけわかんないことばかりやるんだけど、カワユイから許せる!?

⬆ほっほっ。ナゾのじいさんはやっぱりナゾのままなのであった。

勝ち抜き戦にチャレンジ

そろそろボクはぎゅわんぶらあだ！　と思えるぐらい実力がついて、対戦相手の性格をよーくつかんだら、勝ち抜き戦にチャレンジしてみてはいかがかな。フリー対戦とは違って誰にも手助けしてもらえないから、本当の実力勝負というわけだ。さぁ、いっちょう腕試しといきましょう。半荘が終わって2位以内だと次の対戦に進めるようになっているから、欲張りすぎて無理にトップを狙い、結局3位になっちゃったなんてことのないように気をつけよう。ウムム、ここでもゴッドハンドやタコ宮内が、ボクらの前に立ちふさがってくるのだ。チクショー。

で、うまく勝ち抜いていくと決勝に進めるぞ。さすがに決勝ともなると、実力とツキの両方ともかね備えたツワモノばかりだから、やりがいがあるねえ。簡単には勝たしてもらえないのだ。

残念ながら負けてしまっても、キミのタコ度をチェックしてくれるから、ちゃーんと反省しようね。

テーブルゲーム
■ゲームアーツ
■MSX、MSX2兼用・メガROM
■ビデオRAM16K/128K
■メインRAM16K/64K
■10月発売・FMPAC対応
■6,800円

⬅半荘が終了すると、このように得点と順位がでる。今回は残念ながらビリになってしまった。ガックリ。

⬇エーイ、このタコ！　と思わず叫びたくなる、キミのタコ度診断表が出るぞ。今度こそはガンバルんだ！

ああ～～ビリだったよ～！

タコ度診断書

タコ鳴き度	6 %
タコリーチ度	36 %
タコツッパリ度	34 %
フリコミ回数	0 回
チョンボ回数	0 回
総合評価	5 級

GAME ARTS　日本タコ打ち会

⬆MSX1での画面だ。キャラクターの表情などは変わってないけど、パイが大きいね。

MSX1とMSX2の違いを探ってみた。なんとまあ、1では2に比べてこんなにパイが大きくなってしまうのだ。それに、ちょっとばかり画面の色の感じが違ってくるね。でも、ゲームの内容は、まったく変わらないよ。

田舎のバアちゃん、裕作も大人になりました

めぞん一刻

完結篇

——さよなら、そして…——

五代裕作の浪人時代からはじまっためぞん一刻も、いよいよ大詰め。保育園に就職も決まり、後はあこがれの響子さんにプロポーズをするだけだ。ファン待望の『めぞん一刻・完結篇』がゲームになったぞ。

☗これがホントの見おさめ。響子さんの笑顔をキミの脳裏に焼き付けながらプレイしよう。Ⓒ高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

愛と感動の8日間だ

一刻館の住人たちにおちょくられながらも、健気(けなげ)に浪人、大学、大手チェーン店の宣伝部（早い話がキャバレーの呼び込みね）と社会生活を営んできた五代くん。一流商社への就職は失敗したものの、保父さんとしての道を決意し、晴れて〝しいのみ保育園〟への就職が決定した。

また、一刻館の管理人である、響子さんをめぐる三鷹コーチとの三角関係も、三鷹コーチが明日菜さんとの結婚という形でリタイア。あとは、ひたすらオクテの五代くんのプロポーズ次第で……というところまでこぎつけた。

でも、これがハッキリしないんだな～。めぞん一刻を愛読してた人ならわかるように、このマンガの魅力は五代くんと響子さんの、ささいなことから起きるすれちがいにある。人一倍優柔不断でオクテの五代くんと、人一倍鈍感な響子さん。某国営放送の朝の連続ドラマみたいに、ほんのちょっとしたことが原因で、ストーリーはとんでもない方向へと流れていってしまうのだ。そのあまりの進展のなさに、「え～い、裕作、しっかりせんかい。これ以上グズグズしてると、もう読んでやらんぞ！」なんて思っても、イライラヤキモキしながら続きを楽しみにしてしまう人は、作者の思うツボ。めぞん一刻の世界にドップリとつかってしまったというわけ。

で、さて、このゲーム。マンガもテレビのアニメもとっくに終わってしまっためぞん一刻だけど、「もう一度響子さんに会いたい！」というファンの念願がかなって製作された、劇場用オリジナルストーリー『めぞん一刻・完結篇』をもとに作られている。マンガでは、作者の高橋留美子さんの結婚に合わせ、さらっと終わってしまったラストだけど、映画版ではひと波乱もふた波乱も。〝祝五代・保父試験合格〟宴会にはじまる８日間で、無事に五代くんは響子さんにプロポーズをし、結婚にこぎつけることができるのか。まだまだ予断を許さないぞ。

男が結婚を決意するとき Part.1

職場での何気ない会話に〝結婚〟の二文字が出てきた瞬間、ビビッと反応する五代くん。「就職も決まったことだし、そろそろボクも身を固めようかな～なんて……」と、いってはみたものの、次第にノロケとなり同僚たちからシカトされるのだった。今晩こそ、響子さんにプロポーズしないとね。

☗しいのみ保育園でのひとコマ。黒木先輩の結婚が決まったんだそうな。

一刻館の住人たちを研究しちゃおう!

連日連夜の宴会で、五代くんの保父試験合格を祝ってくれる(というか邪魔してまわる)一刻館の住人たち。彼らをうまく手なずければ（ムリだろ～な～）ゲームもトントン拍子に進むハズ。性格を把握しておこうね。

一ノ瀬さん

⬅１号室の住人。酒があればすぐに扇子をひろげて踊りだす、根っからの宴会好き。正体不明の旦那と、子供が一人いる。

四谷さん

⬅神出鬼没、職業不明の４号室の住人。なめくじのように、あたりを這いまわっている。八神の家庭教師でもあった。

二階堂くん

⬅２号室の住人。一刻館の中では新顔の部類に入る。言葉にトゲがあるが、悪気がないので始末におえない性格。

朱美さん

⬅フルネームは六本木朱美。その名が示すように６号室の住人である。茶茶丸のホステスをしているが仕事は嫌い。

五代くんの仕事場訪問

■昼の部

保父の資格を取り、晴れて正式にしいのみ保育園の職員となる。園長先生のウケもよく、また精神年齢がかわらないためか子供たちのウケもいい。優しい保父のお兄さんなのだ。

⬆子供たちに慰められるなんて……。

■夜の部

キャバレーバニーの呼び込み兼、ホステスたちの子供の世話係。肩書きが厚生部長なので、「ぶちょ～ぶちょ～」と子供たちから呼ばれ親しまれている。お別れ会は涙々なのだ。

⬆とにかく子供ウケする五代であった。

五代くんになりきろう

ゲームの進行はコマンド選択方式。響子さんとの結婚を目的としたアドベンチャーだ。ストーリーは、映画版にかなり忠実に作られているので、レンタルビデオとかを借りて一度観てからプレイすると、意外とうまくいくかもしれないよ。いずれにせよ、めぞん一刻を全巻読破した人なら、五代くんになりきってやるのがポイント。響子さんに誤解されてもいいじゃない、猶予は8日間もあるんだから。じっくりと腰を据えて、「最後に笑うのはオレだ！」って感じでプレイすれば、おのずと道は開けるかもしれない。

さて、このめぞん一刻・完結篇で注目したいのが、八神いぶきの

⬆響子さんの愛を勝ち取るためには、電話を活用するのもいいかもしれないな。

存在。五代くんが大学生のとき、教育実習に行った先の女子高の生徒で、何が気に入ったのか"五代先生"に異常なまでになついてしまった娘だ。今回は女子大生となって、五代くんと響子さんの結婚を断固阻止すべく、一刻館まで乗り込んでくるぞ。しかも四谷さんをはじめとする一刻館の住人たちが、おもしろがって混ぜっかえすから、話はますますややこしくなる一方。ヘタをすると響子さんじゃなくて、八神と結婚するハメにおちいるかもしれないから、気合を入れてプレイしよう。

途中データのセーブは1日が終わったとき。パナアミューズメントカートリッジか、データレコーダへのセーブが可能だ。またFM音源に対応しているので、FMPACと併用すれば心地よいBGMを聞きながらプレイできるというわけ。PSG（プログラマブル・サウンド・ジェネレータの略。早い話が本体にははじめから内蔵されている音源のことだよ）から流れる音楽もキレイだけど、どうせならFMPACを用意して遊んじゃおうね。

それから、年末に向けメガROMが不足しているというから、発売と同時にソフトを買わないと、来年まで手に入らなくなるかもしれない。買うなら今だ！

アドベンチャー
■マイクロキャビン
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■9月下旬発売・FMPAC対応
■価格7,800円

男が結婚を決意するとき Part.3

「今晩こそ決める！」と思いながら、保育園の帰りに立ち寄った茶々丸でのひとコマ。四十男といったイメージのマスターの哀愁を含んだ言葉に、心打たれる五代であった。ここらでビシッと決めとかないと、彼のように一生独身で過ごすハメになっちゃうかもよ。

⬆仕事をサボッテばかりいる朱美さんがクビにならないのは、マスターの愛情!?

お久しぶりねの三鷹さんだ

⬇結婚しても歯の"きらっ！"は健在の三鷹コーチと明日菜さん。

かつては響子さんをめぐって、熾烈な戦いを演じた三鷹コーチ。キッカケはどうあれ、今は明日菜さんと幸せな結婚生活を送っているようだ。敵役ともいえるキャラクターを、こんなふうに優しくフォローしてくれるのも、めぞん一刻の魅力のひとつ。人ごとながら嬉しくなるね。

男が結婚を決意するとき Part.2

⬆「追っかけたほうが負け」という先輩の人生は、勝ったのか負けたのか……。

世間知らずの大学生だった五代に、人生の荒波を教えてくれたのがキャバレーバニーの先輩。職業柄か、人一倍色恋沙汰に詳しい先輩（そ～いえば、この人って名前がないのね）の言葉だけに、学ぶべきことも多い。あとは、五代がこの忠告をどこまで実践できるかだろうな。

この笑顔がたまらない

➡こ～んな笑顔を見られるなら、頑張らなくちゃ。

響子さんが真心こめて作ってくれたお弁当を、こんな笑顔とともに手渡してくれる。今日一日、頑張って仕事しなくっちゃって気になるね。帰りには花でも買って、響子さんを喜ばせてあげようね。寄り道してちゃダメだよ。

ラスト・ハルマゲドン

モンスター対エイリアン！

今までの敵、モンスターが今度は主役。人類滅亡後の地球の覇権をかけた、エイリアンとの壮絶な戦いが、今ここに始まろうとしている。本格的なRPG！

⬆何もない美しい地球。ここにモンスターが住むはずだったが……。

宇宙からの侵略者だっ

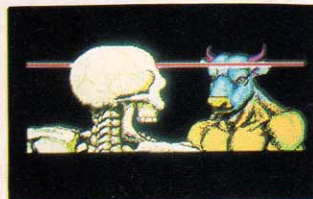
舞台となるのは、人類滅亡後の地球。かつて人類との戦いに敗れ、地下に隠れることを余儀なくされていた魔族、つまりモンスターは今度こそ自分たちの時代がきたと確信していた。

しかし、遠い宇宙から地球の征服を考えている者たちがいた。チリウス星系連合のエイリアンである。彼らは徐々に地球に近づき、地上に進出しようとしていたモンスターに攻撃を加え、降伏を決断するよう促した。そして、いよいよモンスターとエイリアンの、地球の覇権をかけた激しい戦いが始まったのだっ！

ま、これがこのゲームのオープニングを飾る長いストーリーのあらましだ。これだけでディスクを1枚使っちゃうんだからオドロキ。

敵となるエイリアンは150種類。その容姿はさまざまで、しかもみんな結構グロいのだ。こんなやつら、とっとと倒しましょう。

とはいえ、そんなに簡単に倒せるわけがない。今まで見たこともないようなエイリアンとの戦いに苦労しながら、同時に、地球上のあちこちに置かれているモノリスに書かれた言葉を学び、さらにその謎も解かなければならないのだ。このあたりがRPGファンにとってウズウズするところだね。たっぷり頭を使いましょう……。

ス、スケルトンが……!?

人類滅亡後、地上の様子を調べにきていたスケルトンとミノタウロス。地上に住めることを確認し、魔界へ報告に帰ろうとした。そのとき、スケルトンの頭に一筋の光線が……。

かはっ!!

エイリアンからの宣戦布告

スケルトンとミノタウロスの死を知った魔界では、急拠モンスターの代表を集めた。話し合いの最中、突然ガーゴイルの声帯を使ってエイリアンからメッセージが届き、ここで戦いの始まりが告げられた。

主役はモンスターだぜ

主人公となるのは、今までゲームで敵キャラとしてさんざん登場してくれていたスケルトン、ゴーレム、スライムなど全部で12種類のモンスターだ。それを昼、夜、サルバンの破砕日の3つの時間帯に行動するパーティーに分ける。各モンスターの特性をよく考えて、最も有利なパーティーを組もう。

モンスターの身になってみれば、やっと暗闇の地下から美しい地上へ行けるというところだったのだから、そこへ横取りに入ったエイリアンに負けることはできない。

他機種でも人気爆発中のゲームだけに期待ができそうだ。SF好きのキミ、満を持してなさい。

戦いの――はじまりだ

⬆モンスター勢揃い！ ほとんどレコードのジャケットだけどヤル気はありそう。

ロールプレイング
- ■プレイングレイ
- ■MSX2・2DD・4枚組
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■9月10日発売
- ■価格7,800円

コナミの占いセンセーション

明日は明日の風がふく。それはわかっているけれど、明日の風が知りたい、知りたい、知りたいっ。そこで、黙って座ればピタリと当たるソフトが登場なのだ。ハズレたらごめん。

➡ほーれ、ペンギン。涼しげながらもほんのり照れたりしてたりして……。うん、ペンギンは無条件にいい。

占いするのが習慣です

朝もはよからゲームなんぞすると、クリアーできたらきっといい日になる、なんて心の隅でこっそり思っちゃったりして、すっかり占いがわりにしてるでしょ。だけどおまかせください。このゲームは純粋な"うらない"でございますんで、占いたいときは、つまり、おまかせください。

占いの進行を助けたり、気になる結果を教えてくれるのは、ペンギンと紙尾さん。よろしくね。

とりあえず名前を登録しなくては始まらない。登録は20名までできるから、みんなで占いしまくってちょうだいな。占いをするのに必要なデータはセーブしておけるし、占いの結果をプリントアウトすることまでできちゃうのだー。結果を持ち歩いてくださいませ。

⬆さ、まず名前を入力しましょう。これをしなくちゃ始まらなーい。

⬆天気予報……ではなくて、出身地を入力してるの。データは詳しくねっ。

目的に合わせて4種類

これで占えるのは全部で4種類。

まずは道ばたでよくお見かけする手相占い。よく手を洗ってからにしようね、別にいいけど。

そして西洋占星術。単に星座で占うのではなく、データを入力するとあっという間にホロスコープを作ってくれるスグレもの。

こわいぐらい当たってしまう血液型占いもあるよん。占える項目は、これが聞きたかったっていうのがなかなか多いのだ。

最後は、おみくじ。なんと、お参りもできるし、おみくじを結ぶところもあったりするする。

はい、これで自分を占えば、今日もニコニコお菓子は甘い。

アプリケーション
- ■コナミ
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月下旬発売
- ■価格未定

黙って座ってピタリとあたればラッキー

血が流れてればOK!

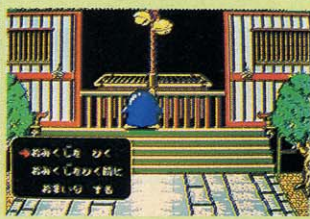
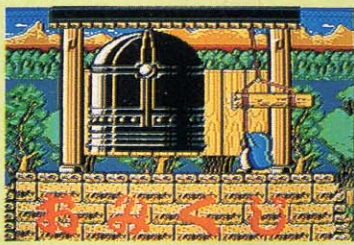
⬆相性を占うのが得意だよん。キミとMマガの相性は、当然よいハズ。

ホロスコープでいっ

⬆ホロスコープ作成ってとても面倒なんだけど、一瞬にしてこのとーりっ!

お手を拝借っ!

長い目でみた運勢を占ってくれるのがこれっ。左右どちらでも、自信のあるほうの手でやってみてちょうだいっ。

吉とでるか凶とでるか!?

ぱんぱんっ、と手をたたいておみくじをひく。情緒があってたいへんよろしいです。ひくときに、おみくじの箱が揺れるっていうのもいいでしょ。

礼儀正しい人はお参りもしようね。なーむー……ちがうっ。

青空の下のドライブ!

アウトラン

Out Run

もうアーケードでおなじみの『アウトラン』が、MSX2版として登場なのだ。ゲームセンターでくやしい思いをしたアナタもこれでウッハウハ。

⬆アハハ、今日は彼女と2人でドライブなのだ。いいでしょ。

気分はトレビア〜ン

ゲームセンターで好評を博したゲーム、『アウトラン』がポニーキャニオンより発売！　ゲーム仕様は、セガ社〝マスターシステム〟版の移植でなんと、ジョイハンドルにも対応している。ジョイハンドルでプレイしたほうが気分がノリノリになるのだ。

ゲーム内容は、制限時間内に各ステージのチェックポイントを通過し、先のステージへと進んで行くのだが、途中には急カーブや、ジャマをしてくる車などが現われて「ウヘ〜」と悩まされてしまう。それに加えて、制限時間を過ぎてしまうと〝ゲームオーバー〟になってしまう、トホホ。けどネ、ガンバってゴールインできたキミには、美女の祝福が待っているのだぁ！　こいつぁグーだぜ。

MSX2版は、マスターシステム版と同じ様にBGMを選べるし、しかもFMPAC対応なので、音がよいのだ〜。それに、けっこう敵(？)の車の種類も多いし、スクロールする道の起伏もあるよ。また他の車とぶつかってもクラッシュしにくいというのはイイ。少し当たり判定がハテナな気もするけど、スピード感はスゴイのだ。「あともうちょっとでチェックポイントにたどりつけたのに！」ってなときはホントにくやしい！　しかし無事チェックポイントを通過しちゃったときなんか、何といったらいいのか〝手がふるえる〟(アル中ではない)くらいうれしいっ、んだわ(そのふるえた手でカーソル操作すると、クラッシュしちゃうけど……)。

まだ私は美女の祝福を受けたことがないんですけど、すべてのコースの美女を見てみたいっ!!　見たいけどヘタなので、まだとーい先の話になりそうだ。けど、いつかは見てやるぞぉ！　燃えるっ!!

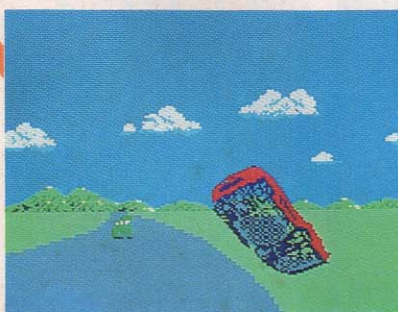
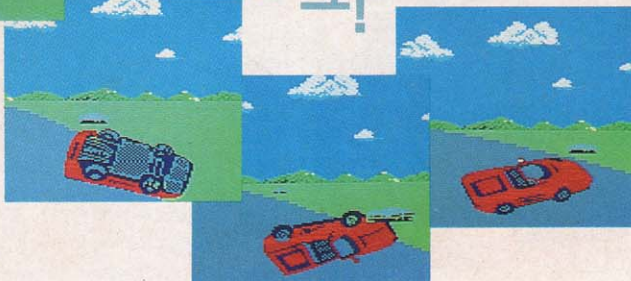
ゲームの難易度の説明。最初のうちはカンタンです。2、3回クラッシュしてもチェックポイントは通過できますが、やはり後半はノーミスでないとクリアーはできんようです。

こーれで毎日思う存分アウトランができるのでウレシイ。

⬆これがコースマップ、今日はどのルートを走ろうかな。けっこう迷うボク……。

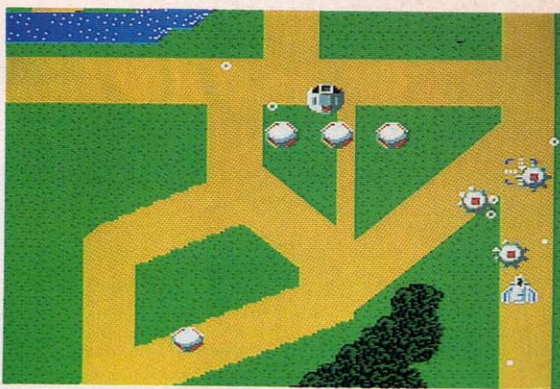
⬆ここでキミの好きな〝BGM〟を選べる。その日その日の気分で変えてみては？

⬆「きゃー、見て大きい雲」。ボクも嬉しい。

⬆うわースゲエ！　この石の門は誰が造ったのだろうか!?

どんグわっらグッしゃヤーン!!　いたーい。もうアナタったら運転ヘタなんだから、免許持ってるの!?　ああ、持ってるに決まってんじゃん。ホラ。えっ!?　ナニよこれ!!　これ〝アスキーカード〟じゃない！　アレホントだ。もう、私が運転するからかして。ドッチャーン!!　あらら!?

アクション
■ポニーキャニオン
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月21日発売・FMPAC対応
■価格6,800円

ゼビウス
XEVIOUS

6年前アーケードで登場。ゲームファンのみならず一般の人まで熱中した史上空前の大ヒット作が、長い年月を経ていよいよキミのディスプレイ上にやって来るぞ！　こいつは要注目のソフトだね。

➡うひょ。これがMSXの画面だなんて。ゲーセン版とほとんど見分けがつかないよーん。とっても感激してしまった。

頭が高い！このゲームを何と心得るか！

お待ちしてましたのよ

いや～『ゼビウス』がアーケードに出現したときはとっても衝撃的でしたね～。美しいグラフィックが縦方向にスクロールしちゃうし、自機ソルバルウは8方向に自由自在に動けちゃう。敵が地上物と空中物の2種類いて、それぞれ違う武器で倒さなければならないのは新鮮だったし、ソルやスペシャルフラッグなどの隠れキャラが出てくるのもゲームを盛り上げていたよね。今出ている縦スクロールシューティングゲームもほとんどがゼビウスに影響受けてるもんね。

そんな偉大なゲームがMSXでもできるようになるなんて、ホントにうれしくって涙ポロポロなのだ。

懐かしの風景 1

ゼビウスってどんなやつだっけ？と考えたときに、真っ先に思い浮かべるのは緑色の森林。そして、黄色い道と青い川。この自然な風景がいい（②へ続く）。

懐かしの風景 2

そして、メタリックな敵の集団が一見ミスマッチなようでいて妙に合っていたりする。こんな風景が、脳裏にこびりついて離れないのである。

なぜに今ごろ……

しかし、ビデオゲーム版が出たのは6年前の12月で、ファミコン版が発売されたのが4年前、とずいぶん昔のことなんだよね。MSXユーザーのなかには、「なんで今ごろ出すんだよ～ん。ナムコの○○（○○の中に好きな文字をいれよう）」と、思っている人も多いであろう。正直な話、あと2年早く出ていたらな……な～んて考えたりもする。しかし、ナムコをあなどってはいけない。今回のソフトにはノーマルのゼビウスのほかにもいくつか新企画を盛りこんでくれるそーである。まだ内容はわからないけれど、これはとっても楽しみだね。期待していよう！

⬆この画面が、近々MSX2で拝めるようになるんだぜっ！　待ってろよ。

シューティング
- ナムコ
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月発売予定・FMPAC対応
- 価格未定

ゼビウスと私

ゼビウスが登場した当時は、そのあまりの人気の高さに社会現象としてとらえられるほどで、ゼビウスがきっかけでゲームセンターに行くようになった人も多いハズ。その限りない魅力にひきつけられて、基板ごと買っちゃった！　という人も全国に65,536人以上いるそうである（勝手な推定）。

と、いうわけで今回は渋谷にある某ゲームセンターに行って、そこのお客さんにゼビウスに対する思い出をインタビューしてみようと思います。題して〝ゼビウスと私〟。ジャーン！

まずはギャラクシーフォースにゆられている、半ズボンのおにーさんに聞いてみましょう。あの一、ゼビウスに関する思い出を聞かせてくださーい。

客A「ゼビウスう？　ギュイーン、それはぼくの一、バババババッ、青春でしたー！」

では次に、奥でニタニタしながら麻雀をしているメガネのオタクさんに聞いてみましょう。

客B「ぼ、ぼくにとってえ、ゼビウスはあ、い、命ですう」

ハイ、ありがとーございました。

⬆まだ地上物は完全に入っていないのだ。

⬆自然物と人工物の調和がステキッ！

⬆早くプレイしたいよね。ワクワク。

サイオブレード

T&Eソフトの久々の新作は、みんなが待ち望んでいた"全編アニメーション"のSFアドベンチャーだ。ビシバシ動く画面とFMPAC対応の美しいBGMはとっても感動モンだぞ。この秋、期待のソフトだ！

➡こいつが問題の恒星間有人探査機セプテミウス2だ。故障の原因はいかに……。

見て見て！ みーんな動いてるよーん

SFアニメゲーム!

21世紀後半、史上初の恒星間有人探査機となった〝セプテミウス2″は、へびつかい座バーナード星系での任務を終え、地球への帰途についた。しかし冥王星へ200億キロという地点で姿勢制御ロケットに故障が発生。つづいてメインコンピュータ〝ラクーン″も、謎のメッセージを残したまま、その通信を断ってしまった……。

こんな感じでストーリーがはじまるのが、T&Eソフトの自信作『サイオブレード』。全編で100シーンものグラフィック。それもすべてのシーンにアニメーション処理がほどこされるという凝りようだ。キャラクターに話しかければ、こちらを振り返ってセリフに合わせて口を動かすし、エレベーターに乗ればフロアの表示がリアルタイムにかわっていく。また、コマンドの入力にも工夫が凝らされていて、その状況に合ったコマンドだけが表示され選択できるという方式。これならムダなくゲームが進められるというわけだね。

⬆おっと、キレイな夜景デスネー。ネオンがチカチカしてるよう。

サイオブレードの最終目的は、軌道を外れたセプテミウス2の乗員の救出と、通信が途絶えてしまったラクーンの追跡調査。さらに時を同じくして謎の失踪を遂げた、ニューロコンピュータの最高権威でありラクーンの設計者であるシュルツ博士を捜すこと。そのためゲームは宇宙編と地上編にわかれ、2人の主人公が同時進行で活躍していく。ゲームはマルチエンディングで、ストーリーが進むにつれ一連の事件の背後に隠された新事実が次々と明らかになるぞ。

個性的な登場人物

⬅主人公の1人、ヒューイ・マークフィールド。連邦情報局の工作員だ。見るからにタクマシそう。

➡主人公のキースの恋人のソフィアと、ニューロコンピュータ"ラクーン"の主設計者のブルーノ。

⬅彼らが"ブラッキートリオ"だ。左からマイケル、ロバート、ボブっていうんだよ。

➡美形のフェミニンさんと日系人医師のジミー柴垣、そして化学分類学者のクリフォード。

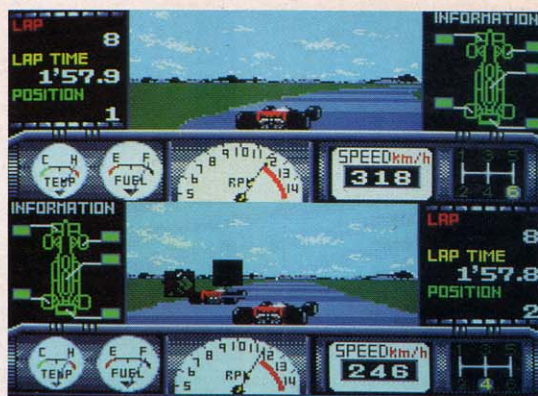
動く動く動く〜!!

これは、主人公の1人の"キース・マクダネル"が銃をズバヒューン！ と撃つシーンのアニメーションである（効果音はテキトー）。こ〜んなカッコいいアニメーションがすべてのシーンにちりばめられている、なんて考えると夜も眠れなさそう。

アドベンチャー
- T&Eソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
-
- 12月上旬発売・FMPAC対応
- 価格8,800円

F1サーカスの興奮を、今、MSXで!

グレーテストドライバー

日本GPを間近にひかえた10月15日に、T&Eソフトから迫力満点のレースゲームが発売される。それが『グレーテストドライバー』。F1サーカス全16戦を走り抜き、栄光のワールドチャンピオンを目指すのだ。

⬆このページの画面写真は、開発中のものを撮影して使用しています。

2人プレイに大興奮!

まさに自分がF1のコックピットに座ったかのようなグラフィック。オートマチックながらも6速シフトのギヤボックス。アクセルワークに敏速に反応し、レッドゾーンまでストレスなく回るピックアップの良いエンジン。その上1プレイヤー側が赤のフェラーリかマクラーレンホンダみたいで、2プレイヤー側が黄色のキャメルカラーが刺激的なロータス。そしてコンピュータが操るのが、ノンターボ勢とは思えない奮闘を見せる緑のベネトンとなれば、ジョイスティックを握る手にも自然と汗がにじもうというもの。深夜のF1中継を胸躍らせながら見ているキミなら、絶対に"買い"のソフトだ。

ゲーム進行は、第1戦のブラジルGPから最終戦のオーストラリアGPまで全16戦。それぞれ予選走行を経てスターティンググリッドを決定し、本選に臨むというもの。

画面は上下に2分割され、上が1プレイヤー、下が2プレイヤーのコックピットからの眺めを写しだす。2人のプレイヤーの駆け引きはもちろんのこと、コンピュータが操るマシンにもさまざまな性格付けがされ、実戦さながらのバトルが展開されるのだ。もちろん1人でもプレイ可能、FMPAC対応なので効果音もバッチリだよ。

⬆みんなの目に触れるのは、これが最初で最後のタイトル画面。残念ながらボツになってしまった、幻の画面なのだ。

アクション
■T&Eソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月15日発売・FMPAC対応
■価格7,800円

マシンのセッティングが大切

だれよりも速く走るためには、それ相応のドライビングテクニックと、思いどおりに走り、曲がり、止まってくれるマシンが必要。各サーキットの特徴や、レース当日の天候に合わせたセッティングを心掛けよう。ピットストップを減らすような、タイヤの負担を軽くしたセッティングも作戦のうちだ。

ENGINE

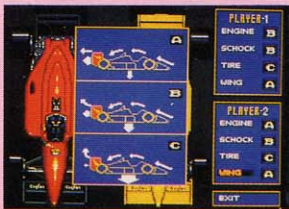
⬆はじめはノンターボだけど、レースで好成績を残すとターボも使える。

SCHOCK

⬆ソフト、ミディアム、ハードの3種類。コースや天候に合わせて選ぼう。

TIRE

WING

⬆軟らか目のタイヤはグリップはいいけど、それだけ減りも早いから要注意。

⬆最高速を伸ばすかコーナーでの限界速度を高めるかかねあいがむずかしい。

実在のサーキットをシミュレート

前にも書いたように、グレイテストドライバーの舞台となるのは、実際にF1レースが行なわれている16のサーキット。テレビ中継などでお馴染みのコースが、画面上に次々と現われてくるわけだ。だからコーナーでのライン取りなどは、一流ドライバーの走りを参考にしてしまおう。ブレーキングポイントやクリッピングポイントなど、セナやプロストの走りを盗んでしまうのだ。また、タイヤ交換や優勝したときのシャンペンシャワーのシーンなど、アニメーションもいっぱい入ってるぞ。

⬆これはモナコGPのトンネルのシーン。市街地サーキットならではだ。

⬆空の色が少し暗い。今日の天候は曇り。絶好のレースコンディションだ。

⬆モンスターとの戦闘シーン。こーんなグロテスクなモンスターがたくさん出てくるぞ。バンバンやっつけてしまおう。

悪の頭首クリムゾンを倒すのだ

クリムゾン

スキャップトラストから、ドラクエタイプの本格的RPGが登場！ キミは〝クリムゾン〟を倒せるかな？

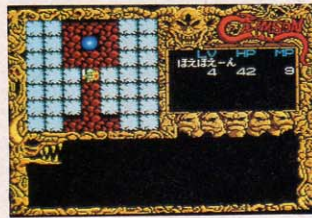
RPGの本格派だぞ

超未来のお話。荒れ果てた世界を凶悪な頭首〝クリムゾン〟が支配していた。キミは両親の死の痛手を乗り越え、世界に平和を取り戻すために戦わなければならない。

〝クリムゾン〟を倒すためには〝パドーラの勇気〟、〝ラプノスの正義〟、〝ゴライアの力〟という3種類の勇者の証しと5種類の宝玉が必要となる。旅の途中で仲間になってくれるイザベラやアーノルドとともに、打倒クリムゾンを目指そう！

ゲームシステムはあのドラゴンクエスト風で、グラフィックもとても美しく、思いっきりのめり込めるようになっているぞ。

⬆ここがスタート地点のキミの家だ。母親の死の痛手をこらえてさあ出発！

⬆毎度おなじみの宿屋。ここに泊まれば元気満々、精力絶倫(!?)になるぞ～！

⬆あらあらキレイな青い玉が。ここに重なるとグイーンとワープしちゃうぞ。

ロールプレイング
■スキャップトラスト
■MSX2・メガROM/2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中・FMPAC対応
■価格7,200円/6,800円

みんな知ってるガリバー君の大冒険

ガリバー

あの有名な童話の『ガリバー旅行記』をベースにしたロールプレイングゲームだ！ キミはあのガリバーにふんして、七つの海へと冒険の旅に出るのだ！

➡これがタイトル画面だ。勇者ガリバー君のロマンあふれる冒険の旅が、今、始まるぞ。キャーキャーワーワーピーピー。

昔むかしのお話なのだ

何百年も昔、大ブリテン島に空前の大嵐と大地震がおこった。そんな嵐の晩、ガリバーの家の壁のひび割れの中から、古い地図が見つかったのだ。父や町の古物商の話によると、この地図は海の神ポセイドンがその息子トリトーンに与えたあらゆる宝物を納めた神殿の地図であるらしいのだ。

しかも大嵐がきっかけで世界中にオソロシイ魔物たちが出現しているという。キミは世界の平和を再び取り戻し、謎の宝島の神殿のありかを探すために冒険の旅に出るのである。

⬆丘の上に見えるは主人公・ガリバーくんのお家だ。カミナリがものすごいぞ！

ゲームシナリオはあの『ガリバー旅行記』をモチーフに、ところどころインディ・ジョーンズっぽいシーンも挿入してあって、とっても親しみやすいのだ。さて、キミは神殿を捜しだし、世界に平和を取りもどすことができるかな？

⬆町の中にはミョーな人がいたりする。まずは古物商に話をきいてみてね。

ロールプレイング
■コンピューターブレイン
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■9月上旬発売
■価格6,800円

本格派航空シミュレーション

フライトシミュレーター 魚雷攻撃

私は待っていたのだぁ～、こういう爆撃ダイナマイトドッカーン!! みたいな飛行シミュレーションを。キミは10種類の戦闘任務を成功させるのだ!!

⬇さて、いよいよ男の闘い(女の子も可)にいくのだ。離陸からこけていてはダメだぞ、キミの任務は重大なのだから……。

➡レーダーでの画面、自分の基地が見える。

➡ぐえ～、低空飛行のしすぎで岩にあたる!?

師曰く「ヤラレタノラ」

中島天山魚雷爆撃機、これが愛機の名だ。機銃と爆弾、魚雷を使い敵機、軍艦、空軍基地を撃破しなければならない。英雄的行為に対しては“金鵄勲章”がもらえるだろう(私は命のほうが惜しい)。すぐれたパイロットになるためガンバルのだぁ～。燃えるっ。

⬆うひょ、いたいたいたのら～、コイツが敵の軍艦なのら、魚雷で沈めたれ～!!

シミュレーション
■サブロジック
■MSX・メガROM
■ビデオRAM16K
■メインRAM16K
■発売中
■価格5,800円

ファンタジックRPGの決定版

アルギースの翼

こいつぁ“スパークリング”なRPGだぜ!! 何といっても敵との戦闘では、剣での攻撃、魔法での攻撃ともに“アニメーション”するのだぁ!!

⬆うわぁ、やったぁ！ 新しい展開により他の地へ行けるようになったのだ。が、この先のモンスターはどんなのがいるだろうか？

➡うげ、何だこのドクルというやつは？ 謎だ。

翼龍の書が付いてくる

この翼龍の書という古文書が、ゲームの中のいわゆる一つのポイントなのだ。翼龍の書には、アルギース王家に代々つたわる様々な情報や教訓が書き記されている。この古文書はゲーム進行上大変重要な存在となっているので、カップラーメンのフタにしてなくしたとか、フリスビーにして飛ばしてしまった、などなどの事態にならないように。

このアイデアは、ボードゲームのノリだけどいざプレイしてみると、スゴイ。モンスターどもを魔法でやっつけたときの快感がとにかく最高なのだ!!

➡おとまりはタダだって、ホントかよ！

➡ディージャン。強そうだけど腕前の程は!?

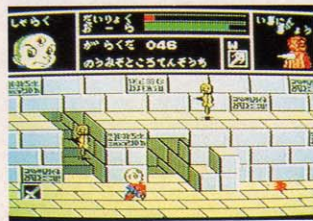
➡ガイコツだらけの木、どーすれば道は開く？

ロールプレイング
■工画堂スタジオ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格7,800円

三つ目がとおる

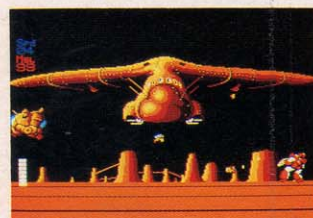
手塚治虫原作の人気マンガ『三つ目がとおる』がアクションゲームとなって登場するぞ。主人公の3つの目をもつ写楽が、誘拐されたガールフレンドの和登千代子を救うため街を飛びだし、進んでいく。6つのステージとボーナスステージをクリアーして和登さんをさがさなくてはならないが、最終ステージに待ち受ける悪魔王がなかなか手ごわいのだ。アクションゲームといっても、情報を収集したり、謎解きがあったりと、奥は深い。オプションアイテムでガラクタを使うというのも、ちょっと変わってておもしろいね。発売の予定は今年の12月頃で、ナツメから。MSX版で1メガROM。価格はまだ未定だ。原作に忠実にできてるから、とけこめやすそう。

Ⓒ1988ナツメ・1986手塚プロダクション

⬆ここは街の中。あやしい男がいるぞ。

⬆のうみそところてんそうちって何だ!?

FEEDBACK－フィードバック－

テクノソフトから発売される『フィードバック』は、3D画面のシューティングゲーム。なかなか迫力があって興奮することまちがいなし。全6ステージからできていて、それぞれ敵キャラに特徴があっておもしろいよ。特にステージ2では、江戸時代の日本が舞台となっていて、かど松やら般若の面やらが飛んでくる。BGMも音頭のリズムっぽくて、ついノッてしまうのだ。発売は9月中旬の予定。価格は6,800円。MSX2専用で、2DDのディスクドライブが必要だ。また、FMPACに対応しているので、FM音源によるBGM、効果音が楽しめちゃうんだよん。3Dとシューティングが大好きなキミだったらこのフィードバック、要チェックのソフトといえるだろう。

⬆3Dでスクロールしていくと、次第に最後の敵(この面では城)が現われてくる。

⬆ちょっとレトロ感覚なボスキャラだ。

⬆終わりは近いぞ。6面までやってきた。

テラクレスタ

ゲーセンで話題を呼んだ『テラクレスタ』がMSX2に移植されるっていう情報は、6月号でもお知らせしたよね。残念ながら、発売予定日が11月に延びてしまったんだ。海から海までを1エリアとして、16エリアで構成された縦スクロールのシューティングゲーム。業務用から、どの程度忠実に移植されるか気になるところだ。まだ詳細は未定だけど日本物産からの発売で、メガROM版になる予定。

⬆タイトル画面。2プレイモードもある。

⬆フォーメーションが分離したところ。

アークス

ウルフチームから9月上旬に発売される『アークス』。ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムの導入で、オリジナルPC-8801版を超えられるか!? 人工迷路のほかに地形迷路が用意され、フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン。ビジュアルシーンには全編アニメーションが駆使され、操作性もグーンとアップというから、期待しちゃおう。MSX2ディスク版で価格は8,800円だよん。

⬆おおっ! なんて美しいグラフィック。

⬆キャラクターもこ～んなにド迫力!

首斬り館

元禄8年江戸を舞台に、様々な理由で江戸にいられなくなった人を逃がす、通称逐電屋の藤兵衛が、水戸の御老人の依頼で、神隠しにあった3人の娘の探索を開始した。藤兵衛の前に立ちふさがる4人の殺し屋、その一方では数々の首なし死体が発見される……など物語は複雑だ。BIT²からMSX2版ディスク4枚組、8,800円だよ。

⬆出た! 4人の殺し屋のうちの1人。

⬆藤兵衛あやうし! 油断は禁物だっ。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は8月15日現在のものです。

9月発売のソフト

日付	ソフト
10日	●ラスト・ハルマゲドン　ブレイングレイ MSX2/2DD/7,800円
21日	●孔雀王　ポニーキャニオン MSX2/2DD/5,800円
22日	●ハイデッカー　ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
22日	●イシターの復活　ナムコ MSX/ROM/6,800円
上旬	●囲碁入門編　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円
上旬	●アークス　ウルフチーム MSX2/2DD/8,800円
上旬	●シンセサウルス　BIT² MSX2/ROM/6,800円
下旬	●サイキックウォー　工画堂スタジオ MSX、MSX2兼用/ROM/7,800円
下旬	●マイト・アンド・マジック　スタークラフト MSX2/2DD/9,800円
下旬	●ウィングマンスペシャル　エニックス MSX2/2DD/7,800円
下旬	●ちょっと名探偵　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円
下旬	●めぞん一刻　完結編　マイクロキャビン MSX2/ROM/7,800円
	●フィードバック　テクノソフト MSX2/2DD/6,800円

10月発売のソフト

日付	ソフト
8日	●ディスクステーション創刊号　コンパイル MSX2/2DD/1,980円
15日	●グレーテストドライバー　T&Eソフト MSX2/2DD/7,800円
21日	●アウトラン　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
上旬	●コンポーザ・コンバータ　キャンドゥ MSX2/ROM/6,800円
上旬	●怨霊戦記　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/8,800円
上旬	●GCARD　HAL研究所 MSX2/2DD/12,800円
中旬	●ミュージシャン1プラス1　キャンドゥ MSX2/2DD/19,800円
下旬	●TWILIGHT ZONEII　グレイト MSX2/2DD/7,800円
下旬	●暗黒神話　東京書籍 MSX2/2DD/6,800円(予価)
下旬	●ザ・ゴルフ　パックインビデオ MSX2/ROM/価格未定
	●ぎゅわんぶらあ自己中心派　ゲームアーツ MSX、MSX2兼用/ROM/6,800円
	●R-TYPE　アイレム MSX、MSX2兼用/ROM/7,300円
	●クインプル　BIT² MSX2/ROM/5,800円

11月発売のソフト

日付	ソフト
上旬	●サイオブレード　T&Eソフト MSX2/2DD/8,800円
下旬	●スナッチャー　コナミ MSX2/2DD/9,800円(予価)
下旬	●コナミの占いセンセーション　コナミ MSX2/2DD/価格未定
下旬	●幽霊君　システムサコム MSX2/ROM/価格未定
下旬	●DOME　システムサコム MSX2/2DD/9,800円
下旬	●スーパー大戦略　マイクロキャビン MSX2/ROM+SRAM/8,800円
下旬	●首斬り館　BIT² MSX2/2DD/価格未定
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●センターコート　ナムコ MSX2/ROM/価格未定

12月発売のソフト

日付	ソフト
2日	●白夜物語・ウィンチェスター家の末裔　イーストキューブ MSX2/2DD/7,800円
8日	●ディスクステーション2号　コンパイル MSX2/2DD/1,980円
下旬	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/未定/7,800円
下旬	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/価格未定
	●少女遊戯　グレイト MSX2/2DD/7,800円
	●三つ目がとおる　ナツメ MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
	●ゼビウス　ナムコ MSX2/ROM/価格未定

発売日未定のソフト

●トリトーン2　ザイン・ソフト
MSX2/ROM/価格未定
●死霊戦線2　ビクター音楽産業
MSX2/2DD/価格未定
●プロの碁PART5　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/9,800円
●天地を喰らう　ウィンキーソフト
MSX2/2DD/6,800円
●通信対局棋力検定編　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定
●クレイジークライマー　日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●釣りキチ三平～謎の魚編　ビクター音楽産業
MSX2/2DD/価格未定
●アメリカンフットボール　ビングソフト
MSX2/2DD/6,800円
●琥珀色の遺言　リバーヒルソフト
MSX2/2DD/価格未定
●パイレーツ　マイクロプローズジャパン
MSX2/ROM/価格未定
●サイレント・サービス　マイクロプローズジャパン
MSX2/ROM/価格未定
●ガンシップ　マイクロプローズジャパン
MSX2/ROM/価格未定
●ディガンの魔石　アーテック
MSX2/2DD/10,000円(予価)
●東方見聞録　ナツメ
MSX2/2DD/価格未定
●ファンタジーII　ボーステック
MSX2/2DD/価格未定
●中華大仙　ホット・ビィ
MSX2/詳細未定

ディスク版ソフト花盛り!

昨年末に発売された、ディスク内蔵の低価格MSX2の好調なセールスも影響してか、ディスク版ソフトの数がぐーんと増えてきた。でも、これにはROM不足という、もうひとつの要因も関係してるのだ。だからこれから年末にかけて発売されるROM版ソフトには、十分注意していよう。早めに買っておかないと、来年までソフトが手に入らないなんてことにもなるかもよ。

やってくれるぜ、J.B.ハロルドくん

殺意の接吻

グラフィックがやたらとかっこいいタイトル画面。J.B.ハロルドシリーズの定評あるストーリー展開は今回も好調で、我々の頭を悩ませてくれるのだあ。

前作『マンハッタン・レクイエム』は、ひょいひょいっと約3日間で終わった私。おかげですっかり自信にあふれて、この『殺意の接吻』に挑んだのだが……。

あらま、どっかーん、後半で行き詰まりもいいところ、どのコマンドにしても変化がないっ。そう、今でこそバー・ブレスの〝犯人を推理する〟のコマンドに気付かなきゃどーのこーのとエラそうに書いてるけど、実は私もこれに気付くのに100万年かかったのだ。そしてやっとエンディングを見ることができたのです、ううっ。

涙を拭いたところで感想文ね。やっぱストーリーの複雑さがよろしいわ。こねくりまわし過ぎかと思われる部分もあるけど、あまり単純すぎると安っぽくなるからさ、アドベンチャーの場合。

それから登場人物の顔だけは前作と同じだから、役柄や性格を比較してみるっていうのがおもしろいんだよねー。ヤクの売人だった人が会社の社長をやってたり、故人の役で写真だけででてきた人がやたらと喋りまくったり。困るのは前作のイメージが強すぎて、単なる情報提供者を、またこいつが犯人なのではなんて疑いの目で見ちゃったりすること。もし、またこの顔ぶれでゲームを作るときは顔とちぐはぐな配役にしてほしいなー。最後に見つけた犯人がジャドだったとか、J.B.の上司がわざわざバー・ブレスのマスターに変装してJ.B.に説教するとか、ダメかなぁ、ダメでしょうね……。なんか意外性が欲しいよー、あっ、そうだ、サラ・シールズは実は生きていたっていうのはどう？ 夜中に墓の中から出てきて踊り出すとか……。はいはい、すんませんねえ、どうせ私にゲームのシナリオは書けませんよォォーッ！

うーむ、私の性格上おちゃらけてしまったが、このシリーズにはギャグという要素は一切なく、終始ハードボイルドな空気の中で捜査は進んでいくのだった。でも、ところどころ、意図的でないことはわかってるけどギャグになっているところがあったりする。たとえば南部訛りのおじさんが出てくるんだけど、これが笑えるんだよね。日本各地の訛りが混ざっているようで、なんとも言いがたい、みょうちくりんな言葉なのだ。で、そのおじさん自身が大ボケに見えてしまうわけ。そんなおじさんを相手にハードボイルドに迫っているのもバカバカしいんだけど、まさかJ.B.に軽くなれとは命令でき

◆映画仕立てのタイトル画面の中でも、群を抜いて素晴らしいのはこれっ！　いよっ！

彼らなしでは始まらない

この親子がいなければ始まらないんだよね、このゲームは。腰痛でお悩みのジャド・グレゴリーと、しっかり者の娘、ジェーン。この2人は、J.B.が集めてきた情報をまとめたり、重要なヒントを与えてくれたりの大活躍。ある程度聞き込みが進んだら、必ず2人に会いにこよう。そうしよう。

終盤近くになると、ジャドがある事件の犯人の名前を教えてくれたりする。まあ、それをもとにして最終的に事件を解決するのは、J.B.なんだけど。

◆しわ深きことは思慮深きことかな……？

◆ジェーンは仕事を休んで父の手伝いだ。

悲劇のヒロイン!!

TVとか映画を見ててよく疑問に思うんだけど、いきなり死んでいる役の人っていくらぐらいギャラを貰うんでしょうねえ。写真でしか出てこなくて、回想シーンでも出てこない人ってたまにいるでしょ。どうなんだろう。シリーズきっての美人、サラ・シールズを見るたびにそんなことを考えてしまいます。

ないしっ。でも、斜に構えてたのがコケるのって好きだなあ。

ハードボイルドっていうと、なぜか私はマフィアって言葉が浮かんできて、イコール『ゴッドファーザー』という発想をしてしまうんだよね。私はこれが大好きなのよ。どのくらい好きかっていうと、やたらと使い込んだジョイスティックのレバーを指して「これ、折れねー？」と言ってるのを聞いて、「えっ？　コルレオーネ？」と聞き返すほど好きなのだ。スキのない冷たさと緊迫した空気がいいんだよね。かといっていつもそんな映画ばかり見てるわけではない。極端な話だけど、私が一番好きなのはコメディーの洋画で、俳優ならマルクス兄弟のハーポなのよん

あ、話がズレましたね、うん、結構、大いに結構！　あれっ、ダメですか、それでは戻りましょう。

私がアドベンチャーゲームをやる場合、ある程度くぎりのついたところでセーブしてまた明日……というのが普通なんだけど、このJ.B.ハロルドシリーズではちょっと違うんだな。一向にくぎりがつかず、ほとんど飲まず食わずで１日が過ぎていく。あんまり感心したもんじゃないね、反省してます。

これがシューティングやらアクションとなると話は別。諦めの早いこと、早いこと。運動神経がプツンと音をたてて切れたあの日から、無理は禁物と自分に言い聞かせて……あ、何言ってんだろ？

そうそう、手帳の存在も忘れてはいけないね。捜査手帳に顔写真シールを貼って、情報を書き込む作業、地味なようでとっても楽しい。スーパーでもらったサービス券を貼るより、ずーっと楽しい。そりゃなんでもかんでも暗記できるっていう人には必要じゃないけど、そんな人滅多にいるもんじゃございません。ほほほーっ。

あ、今度はわざと話をズラしてしまいますけど、私、推理小説というものはほとんど読まない人なのです。正しく言うと、小学生のときは推理小説ばかり読んでたのに、今では読まない、とまあ、そんなわけでんです、ハイ。だから現役で推理小説を読んでいる人のように、読み始めた段階で「ふふん、こいつが犯人だ」なんていう勘の良さはないのですっ。

そこで困ったのは『殺意の接吻』独特のコマンド、〝犯人を推理する〟がいよいよ必要となったとき、すぐにはピンとこなかったこと。よく情報をまとめて考えればわかりそうなもんなのに、不慣れなもので……。でも、最近の私はアドベンチャーばかりやってるから、多少は深く考える人になったのだ。おかげで、物がなくなってもすぐ犯人がわかるのだ。ね、江守さん。

そんなわけでリバーヒルさん、サラが墓から出てきて踊るというのは……やっぱダメだよね。

データ：リバーヒルソフト
MSX2、2DD、6,800円

評/中村ジャム
（平和な中野区民）

J.B.ハロルドを考える

前作の『マンハッタン・レクイエム』も含めて、聞き込み中に何人からかJ.B.自身に関するコメントを聞くことができる。それらをつなぎ合わせてJ.B.という人間を想像するのも楽しみのひとつだね。

ルックスは渋く、はっきり言っていい男なんだろうな。前作でスカウトされそうになったぐらいだし。でね、目つきは鋭いけど、口調は決して感情的にならずいつも穏やか。いいね、いいねえ。仕事に対する熱意はただ者ではない。ふーん、完璧な人間なわけだ。ま、今やゲーム界では、ハードボイルドの代名詞といっても過言ではないJ.B.ハロルドであるからそれでもいいけど。でも、ちょっと弱い部分なんかがちらっと見えたりすると、人間味が増して存在感も大きくなるのでは!?　もろもろに弱くちゃダメだよー、ヒーローなんだからさっ。ちょっとだけよ〜。

父親も有名人！

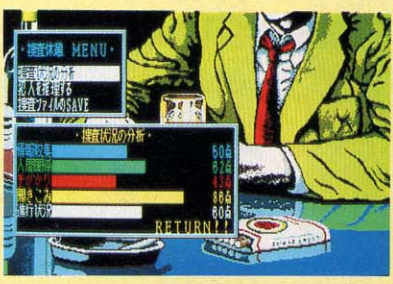
⬆ええっ、そーだったのか。果たして父を越えられるか!?

天下御免のBARブレス

バー・ブレスは何をするところでしょう？　セーブするところ。進行状況を見るところ。J.B.ならびに私達が休けいするところ。はい、おしまい……じゃダメなんだよね、今回は。

ほれ、今までになかった〝犯人を推理する〟というコマンドがあるでしょ、これに気付かなきゃ後半でゲームが全然進まなくなるんだよ。ああ、身に覚えがありありだわ、ハズかしながら。

最初から推理があたってなきゃだめということではないのだ。疑わしい人を指名することによって今まで隠していたこととアリバイを聞き出し、新たな展開へ進むというのもあるんだからさ。

もちろん従来通りに進行状況を見ることもできる。今一番足りない要素は何かもすぐわかるし、疲れたときはここが一番だよー。ここばかり来てても、捜査は進まないけれどね。うん、確かに。

⬅どれどれ、あー、まだこんなもんなのか。気合入れなおそうぜ。

⬅さて、誰が犯人でしょう。答えはわかってるけど教えてあげないっ。

あぶないっ

⬆女が苦手っていうことは、男なら得意なのかーっ!?　なんて笑ってたら、シャレにならなかったのだ、彼の場合……。

10段階評価

	ジャム	ロンドン	石橋
第一印象	9	7	8
操作性	8	7	7
グラフィック	8	8	7
シナリオ	9	8	8
お買得度	9	8	7

憎さあまって、かわいさ百倍!?

あかんベドラゴン

かわいいキャラが売りの、
チェス(?)とアクションが合体したアイデアゲーム。
やりこむと結構燃えるのよ、これ。

最近〝カワイイ〞ものが大はやり。何かというと、「きゃあ、かわいいーっ！」という女のコ、さらには野郎どもも気軽にこの言葉を口に出すような世の中。女のコが言うとかわいいから許せるけど、男はちょっと、不気味なカンジです。

あ、申し遅れましたが、今回レビューをまかされた私、小林といいます。かの有名な小林ひとみ嬢と名前が一字しか違わない点から、編集部の連中は私のことをロンドンとか言ってます。まったくもう、こんな健全な少年にむかってなんて不謹慎な人々なんでしょうね。

で、そんな私が今回レビューするのはかわいいキャラクターが画面にいっぱいでてくる、『あかんベドラゴン』。画面を見ただけで、いかにも女のコに好かれるようなホノボノとした雰囲気のゲームです。ジャンルとしてはですね、うーん一言では言えないけれど、チェスの様に自分の持ち駒を動かしていきつつ、敵駒と駒が重なると一転してアクションモードへと切り替わるという新種。Mマガの読者は知らない人が多いと思うけれど、『アーコン』というゲームもこれと同じ構成で、戦略が少しばかりヘタでも、アクションでその点をカバーできる、という名作ゲームがあるのです。そのゲームと、すこしばかりイメージがダブるところがなきにしもあらず、かなあ。

しかし！　しかしである。『あかんべ』は全体のイメージが圧倒的にかわいい。音楽、背景、キャラクター、弾までもカワイイのである。この魅力が『あかんべ』に麻薬的面白さをもたらしている。

その魅力の例。編集部で見知らぬ女性が『あかんべ』を半日やって去っていった、という事件が発生した。彼女は一体誰だったのであろうか!?　謎は深まるばかり。もしかして彼女は『あかんべ』に誘われ、自分でも知らぬ間にジョイスティックを握ってしまっていた、ピンクのボディコン、ワンレン姿で青山をうろつくＯＬだったのではなかろうか!?　お、恐ろしい。

「おい、ロンドン。何一人ボケやってるんだよ」

あ、ラメン田川さん。

「そんなことやってるんだったらコーラ買ってきてー」

はーい。ああ、今日もまた使い走りの日々。まっいいか。腹もすいてきたことだし。そんじゃ、ポーズをかけて……(アクションモードで戦闘中だった)。アレレ、ポーズボタンがない！　本体にもポーズ機能がない私はどーすりゃいいのっ。あー、やられちゃったじゃないですかあ。

⬆なんとなーくホノボノとしたグラフィックと、幸せな音楽がマッチしたタイトル画面。FM-PACのFM音源にも対応してるけど、持ってない人でも音がいいので合格です。

♥かわいき事はよき事かな(1)

コイツが

➡あらまー、カワイイではありませんか。でも変身すると。

こうなる

⬆どひゃー、ガメラになってしもたがな。弾がかわいいでしょ。

⬅ありゃりゃ、やられちゃったのよ、トホホ。舌がカワイイ。

このゲーム、キャラクターが愛らしいヤツが多いんですよね。その中で、特に私が気にいっているのは左の、〝ノッシー〞ちゃん。こいつはいつもは弱いんだけど、湖で戦うと信じられないほど強い。この子を使えば、敵の王様も一発でやっつけられるのだ。弾も某○ックマンみたいでカワイイし言うことナシ。一回使うともう止められませんぜ。

それとねー、味方のキャラは弾を撃つ間、やけにレトロな姿に変身するんですよ。左のようにガメラ風になったり、8マン風とかレインボー戦隊のロビン風(私も知らん)になったり。製作者は一体何歳なのだろーか、などとふと、考えてしまう私であります。

貴方のMSXがしゃべります

「まだ青いのぉ」、うわしゃべったよ、コイツ。このゲーム、本当によくしゃべる。徹夜明けで意識が半分なくなりかかっているときに「がんばるぞぉ」なんてしゃべられると、思わず「はっ！」と、身構えてしまう今日この頃なのです。

私の気にいっているセリフは、「やだなぁ」っていうセリフ。本当にいやそうな声が好きだ。

⬆面クリアー時の画面。でも、なぜ〝赤ずきんちゃん〞なのだろうか。わからん。

⬆ゲームオーバーになると、このミョーな雰囲気のじいさん(神様？)が現われる。

♥かわいき事はよき事かな(2)

味方キャラだけでなく、敵のキャラのかわいさも『あかんべ』の特徴です。おお、何かこれだけでもトリコになってしまいそうであるな。私の好きな敵さんは、カエルと地蔵。アメリカを匂わせるトランクス。とくに地蔵は表情をあまり顔にださないのがいい。細い目をたまに開くのがとってもキュートな奴だ。

それに反して、各面のキングは皆グロいんだわ。これは感心できん。どうせなら、カータンやゴンタ君の顔かなんかにしてほしかったなあ(私情あり)。やられる姿も〝おそ松くん〟な感じ。

あつへビメタだ!

ゲームを続けていると、おおお、この指のサインは……へビメタはこんなところにまで手をのばして……。「こーゆーのはパンクスなんだス」(中村談)。

やだなぁ、また最初からやらなきゃなんないなんてえ。せっかく調子良かったのに。コンティニューのほかに、セーブ機能もほしひ。

そうそう、「やだなぁ」で思いだしたけどこのゲームね、しゃべるんですよ。狂おしくなっちゃうほど良くしゃべる。私が初めてプレイしたときコイツ(MSX2のコト)がいきなり「せんとお、かいし!」なんてしゃべるから、驚きのあまり腰がヌケちゃいましたよ、ホントに。それも結構カワイイ女のコの声でしゃべるんです。「がんばるぞお」、「この勝負、もらった!」なんてね。私はしゃべられるソフトにはヨワいんです。『リバイバー』とか。なーんか、感情移入しやすいです。

それと、音楽がとってもイインです。1曲1曲が手を抜かれてなくて作り手の情熱を感じる。パターンクリアーの音楽にしても全部違う音楽だしね。特に好きなのはタイトルのときの音楽。音楽全般に言えることだけど、皆聞いてるだけでホノボノとしてきて幸せになってしまうのだ。

とまあ良いところを褒めてきたので文句も言ってしまう。アクションシーンはもうちょっと動きに変化をつけてほしかったなあ。このままでも安全地帯を見つけたり、敵のニガテな攻撃パターンをあみだしたりと、結構面白いんだけど、アクション大好きの私としては、武器を持ちかえれるとか、盾で敵の攻撃をはね返せるとかもやってみたいのじゃ。わがままかな?

あとね、ストラテジックモードのとき、コンピュータ側も戦略を考えているのだが、私のキングを倒そうとやっきになっているせいか、攻めこんでいる駒以外の動きがオロソカになりがちみたいなんですよ。おかげでキングを狙う駒の死角に入りこみつつ、敵のキングに近づいていって勝つ。ということができるんですけどね。だってマトモに戦ったら強すぎて勝てないんだもん(やはりわがまま)。

最後に、どうしても言いたい点がある。どうして、どうして、2人プレイ用モードをつけないんだよおおお(絶叫)!

「ロンドン、うるせーよ」

あ、すいません。

えーと、何の話だったっけ。そうそう、2人用。このゲームって、1人でやってるとだんだんムナシクなるんですわ。こういうゲームだからこそ、そこが残念でならないんですよね。

⬆ストラテジック(戦略)モードの画面。敵の大将目指して、進め進めぇー!!

⬆バトル(戦闘)モードの画面だ。5面は、熔岩の中での戦いだ。フィー。

エディットで遊んでみた。

このゲーム、じつはエディットができるのだ。ということで一回やってみましたよ、エディット。

ほうほう、なるほど、マップの地形が変えられるのかー。カチャカチャ。こんなものでいいかな。あとはー、フム、キャラクターのパラメータが、設定できるな。普段は敵のほうが数倍強いおかげで苦しめられたからなあ。ここは自分を思いきり強くして、相手はヘロヘロの弱い奴にしちゃえ。

で、一回遊んでみたけど、あんまり変わりばえしないみたいだね、楽に勝てた。

まあ、全部マップを湖にしたりすると、ハンデがあって結構盛りあがるのかもしれない。自分を思いきり有利にしたりとかね。

⬆エディットで作った画面。私が作ったのではなく、〝MADE IN SUIHOH〟だ。

データ:ウインキーソフト
MSX2、2DD、6,800円
評/ロンドン小林
(ひと夏の未成年ライター)

10段階評価

	ロンドン	石橋	ラメン
第一印象	7	7	6
操作性	8	8	7
グラフィック	8	7	7
シナリオ	9	8	7
お買得度	9	8	7

でたー、コンパイルの逆襲なのだー!

アレスタ

最近のシューティングの流行はなにかといえば、ハデなパワーアップ、カタいボスキャラ、グロい敵。もちろん『アレスタ』もそーゆーゲームなんです。

ここは都内の某所にある、世界征服研究所。世界征服を夢見るマッドサイエンティスト死神博士と石橋助手は、日夜この場所で最終兵器の研究をしているのだ。そんなある日のこと

博士ーっ！　大変です！

「さわがしいやつじゃな、まったく。お前の大変は聞きあきたわい。で、今日は何が大変なんじゃ」

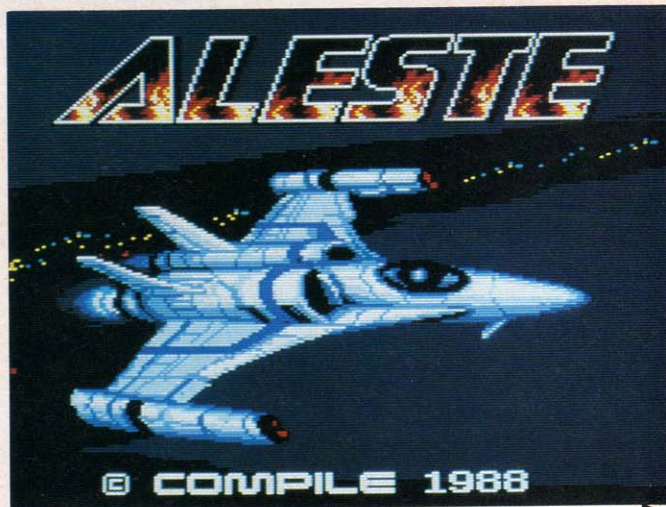
はい、日本が巨大奇形植物に支配されたらしいんです。

「何じゃと！　その奇形植物っていうのは誰が作ったんじゃ！」

えーと、コンパイルって会社ですね。住所も書いてあります。広島市南区大須賀町ってとこですね。広島かあ、１度行ってみたいなー。あれっ、博士おでかけですか？

「あたりまえじゃ、一介の会社に先を越されてだまっておれるか！　その会社にのり込んで、お仲間にしてもらえるように頼んでみるわい。うまくいけば、半分ぐらいはもらえるかもしれんぞ。では、行ってくる」

ちょ、ちょっと待っ……。あー、行っちゃったよ。まいったなー。博士が驚いたところで、〝博士、大変です！〟、〝何じゃ！〟、〝これは、Mマガの広告でした！〟、〝なんじゃそうか、ハッハッハ〟チャンチャンで終わりのはずだったんだけどなあ。まさか本当に行っちゃうとは思わなかったよ。帰ってきたらおこられるかな？　でも、人の話を最後まで聞かずに飛び出してった博士も悪いよな。そーだそーだ、絶対博士が悪い。でもボクは心が広いから、博士を許してあげるんだ。博士、おこってないから、早く帰っておいで……。

ところでこのゲームなんていうんだろう……。ふーん『アレスタ』っていうのか。おもしろそうだな。博士もいないことだし、やってみようかな。うん、そうしよう。じゃあさっそく買ってこよーっと。

えへへっ、買ってきちゃった。差し込んで、電源を入れてっと。ふわー、オープニングのデモがこってるなー。こーゆーのって見てるだけでワクワクしちゃうから、大好きなんだ。じゃ、やってみよ。げっ、コノヤロー！　なめんじゃねー、だだだだだだ。ドーン。

ふー、終わっちゃった。ふーん、おもしろかったけど、いわゆる普通のシューティングゲームなんだ。最近、この手のゲームが多いんだよね。ゲームセンターのシューティングゲームもそうなんだけど、ほとんどがこんな感じ。自機がスクロールするマップ上で飛んでくる敵キャラと戦いながら、時々敵が持っているパワーアップの素を取ってどんどん強くなっていくんだ。そしてマップの最後には必ず

たずね人　ランダー

⬆コンパイルのマスコット、ランダー。もし『アレスタ』の中で彼を見かけた人がいましたら、ご連絡ください。

2人はあれしたあいだから

ユリイ・レノックス

⬆レイの恋人。髪を真っ赤に染めているところを見ると、パンクスなのかも知れない。病弱で、趣味は人間ドックに入ること。

レイ・ワイゼン

⬆普通の商社のサラリーマンだったが、ある日α星人から変身能力をさずかり、悪と戦うアレスタマンとなる。(コラコラ)

ALESTE vs. ZANAC　ROUND1 自機&パワーアップ

このコーナーではアレスタとその前身であるザナック（ファミコン版）を比較してみたいと思う。まずは自機から。ザナックが横移動時にちゃんとななめになる点も捨てがたいのだが、アレスタの特殊兵器２番である波動砲の使い勝手の良さにはかなわず、この勝負アレスタの勝ち。

ALESTE vs. ZANAC ROUND2 いやな敵キャラ

第２回戦は敵キャラのイヤラしさを競う。アレスタはいきなり自機が弱いうちから、超カタいキャラがガンガンでてくるという点はイヤラしいが、ザナックの、すべての弾を吸収し体当たりでしか破壊できないキャラのうっとーしさにはおよばない。よって、この勝負ザナックの勝ち。

デカくて、カタくて、強くて、コワいボスキャラがいて、弾を雨あられと撃ってくるんだよね。その弾をよけて、こっちの弾をボスの弱点に数十発撃ち込めば、ボスが爆発して１面クリアーってゲーム。ま、しかしこう言っちゃうと、『チェルノブ』から『グラディウスⅡ』までいっしょになっちゃうからなんなんだけど、他のゲームをコピーして、パワーアップの種類と、ボスキャラを変えただけ、みたいなゲームも増えてきてるからこまりもんだよなぁ。作り易い上に、そこそこおもしろいから、そういう楽なほうに流れていっちゃうのもわかるんだけどね。

そーいえばこのごろグラフィックも似てきてるよなあ。敵キャラが、だんだんネバつき始めたっていうか、ズルズル、ブニョブニョのスプラッタ世界に突入しちゃってるよね。火付け役はやっぱりコナミの『グラディウス』なんだろーけど、映画界でも今はスプラッタブームだから、それに影響されてるのかもしれないな。映画の中では、人間ってネバネバした怪物に殺されちゃったり、食べられちゃったりするだけでしょ。でもゲームの中だとそういった怪物を、いとも簡単にやっつけられちゃうんだもんね。わけのわからない機械を相手に戦うよりも、スプラッタ野郎と戦うほうが、日頃のうらみをはらしてやるっ、ていうふうに感情移入できる分、おもしろいのは当然だよなぁ。うんうん。

待てよ、とすれば実生活で日頃からうらみを持っている人をボスキャラにしたらおもしろいんじゃないかな？　サラリーマンならイヤミな部長がボスキャラ、学生だったらインケンな先生とかね。ストレスなんか一気に解消しそうだ。ボクだったらボスキャラはやっぱり博士だな。博士を撃ち落とすなんて、考えただけでも爽快な気分になってくるぞ。フ、フ、フ……。

「何を１人でブツブツつぶやいておる。わしの悪口を、言っておったのではないじゃろうな？」

は、博士、お帰りなさいまし。悪口なんてめっそうもない。博士のことを心配してたんですよ。で、本当に広島まで行ったんですか？

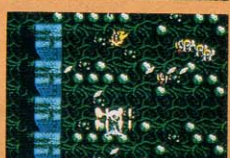
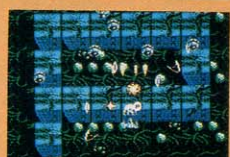
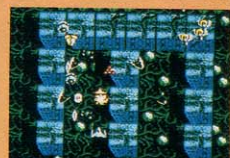
「うむ、コンパイルにのり込んで社長に面会を申し込んだのじゃが、受付のねーちゃんに丁寧に断わられてしまってのう。しょうがないから、広島平和コンサートを見て帰ってきたわけじゃ。ほれ、これはみやげのもみぢ饅頭じゃ」

わーい、うれPな。ボク博士のこと大好きです。

「まったく調子のいいやつじゃ」

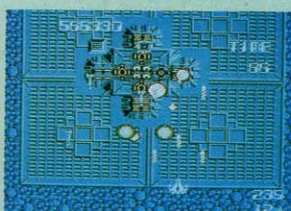
データ：コンパイル、MSX2、
メガROM、6,800円

評/石橋ぴゅー太
（世界征服研究所助手）

GOD SAVE THE

☗おーっ、７画面も使用して、自社広告をしているぞ！　さすがはさすがは、のーみそコネコネCOMPILEである。しかし、本当にのーみそコネコネしちゃうと、死んじゃうぞー。

ALESTE vs. ZANAC ROUND3 かたくて強ーい、要塞

☗ビルの屋上にくっついたボスっていうのは、なかなか目新しい。８点。

最終戦はボスキャラ、要塞について。色はアレスタのほうがはるかに美しいが、動きはザナックのほうがなめらかで美しい。両者引き分けかと思われたが。ボスキャラがビルの上にへばりついているというセンスがすばらしいということで、この勝負アレスタの勝ちとなった。よって結果は２勝１敗で、アレスタの優勝が決定。

☗色は地味だけど、各砲台の動きがリアルで、見てて気持ちいい。５点。

10段階評価

	石橋	ラメン	ジャム
第一条件	8	8	7
操作性性	8	8	8
グラフィック	9	9	8
シナリオ	8	7	7
お買得度	9	9	8

ビヨンド・ディスクリプションだあ

イースII

久しぶりに感動しました。この気持ちを伝えたい。え、もう解いたって？それじゃあわかるね、この思いが。

いやー、みなさんお元気ですか。私は元気です。一週間という短い夏休みのなか、おもいっきり遊びまくってしまいました。やっぱり北海道はいいですねー、ということで本題に入りましょうかね。

今月は『イースII』です。でもね、悩んだよね、これ。というのは、徹底解析にしようかどうしようか、ということで。で、討議の末ですね、「もう買った人はこのゲームを解き終わってるんじゃないか？」という結論がでまして、レビューでやってしまったわけなのです。

え、まだ終わってない？　うーむ、こりゃ困ったな、じゃあ、こうしよう。前半でヒントを載せちゃいましょう。うん、そうしようっと。みんなが一番頭を悩ませているところは、やはり神殿なんじゃないでしょうか？　てなわけで神殿以降のヒントを教えましょう。では。

①「この場から立ち去れ」と言う敵のいる建物の奥に行きたければ、あらかじめ〝聖なる杯〟を手に入れてからにしよう。

②で、その〝聖なる杯〟は、神殿の左側にある、ほかの部屋と違う壁の部屋にある。なに、ない？　いや、確かにある。アレを使え！

③女のコのひとりくらい、死んでもガックリするな。いつかいいことあるよ。

④石にされた人たちは、鐘つき堂にあるアイテムで元に戻る。しかし、タルフを助けるときに使ったアレがないとダメだぞ。

⑤地下水路のキースに会ったか？彼はいいやつだ。

⑥脱走者の隠れ家にいる人たちだけが、石にされたわけではない。もうひとりいるのだ。その人に会わないと、それ以降のデカキャラは倒せない？

⑦イース(Iのほう)はプレイしたか？　してないなら、先にイースをやれ。

さあ、これで解けるでしょ？

⬆黄色をベースにしたタイトル画面がとてもオリエンタルだったりする。

⬆イースIIの出発点、ランス村。人々の温かい人情を感じてしまうのです。

⬆ジメジメした廃坑内。こんな暗いところでも、アドルは勇敢に進んでいくのね。

ときめいて、アドル〔1〕 BGMに、かく語りき

みんなはもう知ってると思うんだけど、イースIIにはミュージックモードがあるんですよ。このモードにすると、20曲ものBGMが聴けるんですよ。ゲーム中に聴くBGMと、じっくりとくつろいで聴くBGMとでは、全然印象が違うのだ。これらの曲の数々は、メロディーがいいだけではなく、そのメロディーのよさを十分に引き出す〝音〟によって、BGMの枠を超えた音楽に仕上がっているのだ。他機種のFM音源のBGMに比べ、ちょっとも の足りなさを感じないこともないが、PSGが奏でる調べはまたひと味違った趣があるのだ。私なんか、このミュージックモードを鳴らしっぱなしにしながら眠るんですよ(マジ)。てへっ。

⬆テレパシーの魔法でルーになったら、こいつと話をするんですよ、ダンナ。

これが私のお気にいりっ!

左のコラムにもBGMについて述べましたが、そのなかで私のお気に入りの曲があるんですよ。ほんとはどれもワンダホーなものばかりなんですけど、今回は2曲だけを紹介しようというわけです。

まずはラミアの村で流れるBGM、〝TENDER PEOPLE〟。これにはちょっとした逸話がありまして、徹夜明けでプレイしている最中、この曲が流れてきたとたん、思わず泣いてしまったのです。なぜ泣いたのかは自分でもわからないんですけど、なんだか優しい気持ちになれる一曲です。うーん、この曲の楽譜があったら、ぜひほしい!!

ふたつめは廃坑に入ってすぐの〝NOBLE DISTRICT OF TOAL〟。これは、メロディーもさることながら、音の使いかたがヨイ！　なんか、インダストリアルな音(具体的にいえば、カナヅチで金属を叩いたような音ですね)がいいです。

みんなもジックリ聴いてみてね。

⬆美しいグラフィックと心が洗われるようなBGMが、プレイヤーを迎えてくれる。

⬆ここのBGMって、聴けば聴くほどカッコイイんだよね。もう、シビレちゃいそ。

⬆青と白がキレイな氷の面。ここいらへんから、モンスターの強さがツライのよ。

⬆こんな熱そうなところで戦うときくらいは、上半身ハダカでプレイしたいね⁉

ではでは気分を変えてイースⅡを鋭くレビューしましょう。

イースⅡを語るまえに、まずは前作のイースについてちょっと触れておかなければなりませんね、やっぱり。私は、とある事情で数回イースを解いたんですが、一番気になったのがスピードでした。とくにスクロールが遅い！　んもう、じれったいったらありゃしない！　ただでさえ気の短い私には拷問に思えてならなかったのでした。あとはセーブですね。1枚のディスクに1個しかデータをセーブできないのはツライ。画面撮影のために、何枚ディスクを使ったことか。いと悲し……。

なーんて、悪いコトばっかり書いてますが、そんな欠点を打ち消すかのごとく、洗練されたシナリオと美しいグラフィックがプレイヤーを〝イースの世界〟へ誘うのだ。ゲーム中はナカダルミがなく、終始一貫して適度な緊張感がプレイヤーを包み込む。途中から、スクロールの遅さなんて気にならないんですよ。これは、コンセプトがしっかりしているからでしょうね。

で、イースⅡです。前作の欠点を一掃しているので、最初から気持ちよくプレイできる。スクロールなんか、速すぎるくらいだ。きっと、この速さってMSXの限界なんじゃないのかな？　それくらい速い‼　シナリオだって、非の打ちどころがないといっても過言ではないのだ。ゲーム慣れしている人は2、3日で、そうでない人でも一週間もあれば解けるんじゃないかな。最近のゲームはマップを複雑にしたり、アイテムをわかりづらいところに配置したりすることによって、難易度を高くしている傾向にあるようだが、それははっきりいってマチガイだと思う。ユーザーがそんなゲームを期待していないのは、ちょっと考えただけで、だれにでも理解できるだろう。その点、イースおよびイースⅡは違う。シナリオとマップ、そしてモンスターがほどよい位置関係を保っているため、比較的スムーズにゲームが進行する。イースの世界を徘徊するモンスターは、いわゆる〝敵〟としての存在だけではなく、ゲームのエンディングを指示するベクトルとして、確かな存在感を持っているのだ。まさに、〝ひとつの世界〟として立派に成立しているところに好感を持った。

プレイヤーによっては、マップが広い！　と思っている人がいるだろう。しかし、それは最初にプレイしたときだけで、セカンドプレイ以降は、まったく苦にならない。とくに神殿や地下水路は広く思われがちだが、よくよく考えてみれば、そんなに広くないんですよね。とはいっても泣かされましたけどね、私も。

で、総評です。うーん、はっきり言って97点！　グラッチェですよ、もう‼　ほんとは100点つけたいんですけどね。欠点のないところが減点の対象だったりして⁉

評/ラメン田川水胞
（筆舌に尽くしがたい子ども）

ときめいて、アドル〔2〕
それは美しくもはかなく…

イースの国に舞い降りた（落ちたといったほうが正しい?）アドルを温かく見守る美しい人、リリア。それはまるで高校時代、通学電車の中で、あの娘と目が合ったような、甘ずっぱい記憶のように……。なーんて歯が浮くようなクサイ話はおいといて。でもさー、やっぱりカワイイよね。見るからに容姿端麗ってカンジだし。でもね、前作に登場したフィーナとアドルの関係も気になるんですよねー。リリアは素敵だ！　でもフィーナも捨てがたい！　そんなアドルの移り気な心がわからないこともないんだけどさ。この色男がぁ‼

さぁ、アドルはどちらを選ぶか？　それはエンディングで‼

⬆うーんキュート！　オリコンでは発登場で堂々3位をマークしてる(うそ)。

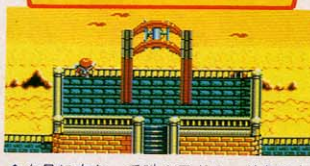
⬆プレイヤー泣かせの神殿です。決して迷子にならないように。大人なんだから。

まさに、絶景！

⬆夕日に向かって叫ぶアドル。それにしてもこのグラフィック、スゲーよなぁ。

そーれ、やっておしまい！

ダダダダダァー(スネアロールのつもり)。それでは3匹目のデカキャラの紹介とまいりましょう。

こいつは口から腸のようなものをガブガブと吐き出すという、スプラッタァーな雰囲気をもつモンスターだ。ヤツの体や腸のようなものに触れるとダメージを受ける。そして、ヤツにダメージを与えるには、口を開けているときに、その口めがけてファイアーの魔法をオミマイするといいわけなのさ。コツとしては、腸が本体に戻るタイミングをつかむことですね。ハイ。

10段階評価

	ラメン	ジャム	ロンドン
第一条件	8	7	8
操作性	8	7	7
グラフィック	9	8	8
シナリオ	10	9	9
お買得度	10	8	9

ドラマチックRPG

ARCUS

第二世代パソコンRPG
ここに覚醒する。

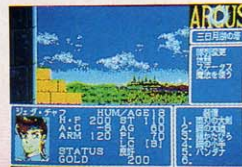
■人工迷路の他に地形迷路も用意された、フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン！

■画期的キャラクター・レベルシステムそして、モンスターのイベント化など、ファンタジー物語をビビットに体感！

MSX2版に賭けるスタッフの意気込み！

■オリジナルPC-88版を超えるべく、ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムを導入！漢ロム不要でのオール漢字表示！高細精度のグラフィック・モード7を使用！ディスクアクセスにオリジナルDOS開発！ビジュアルシーンには全編アニメーションを駆使！FMパック対応！

MSX2ディスク版（3.5″2DD 3枚組）¥8,800

待望のMSX2版
10月上旬堂々リリース！

ミュージック・フロム・ヤシャ＆アークス10月5日・キングレコードより全国一斉発売！！
■CD¥3,000/CT¥2,500　発売元：キングレコード㈱

※お求めはお近くのパソコン・ショップで　通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください（送料無料）
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町2-18グランドメゾン飯田橋209

タケルでしか、買えないものがある。

吉田工務店

©MSXマガジンソフト

シューティングゲームコンストラクション

ゲームデザイナーへの道は吉田工務店から始まる！

タイトルを聞いただけでは「なんのこっちゃ?」と思った人もかなりいるんじゃないかな。「建築作業用ソフトかって?」、なんとこれが、君のMSX2をシューティングゲームの開発マシンに変えてしまう、すぐれ物だと聞けばほっておくことはできないはずだ。ゲームファンなら誰もが夢見る自分だけのオリジナルのゲーム。シューティングが得意な人もそうでもない人も、プログラムを組める組めないに関係なく、この「吉田工務店」なら自分ピッタリのシューティングゲームが作れてしまう。しかもプレイヤー、敵キャラ、マップなどのデザインも思いのままにコンストラクション。なお、MSXマガジン編集部では君たちの作ったオリジナルゲームを大募集中だ。気合いを入れて、みんな今日からさっそく始めようではないかっ!! ■MSX2(V-RAM128K)■3.5"2DD

このソフトはMSXマガジン6月号が必要です。 TAKERU価格 ¥3,500

Personal Network Host Program

網元さん

このソフトはMSXマガジン9月号が必要です。

吉田工務店に続いてこの「網元さん」、ちょっと変わったタイトルだけど、MSX2を使ってネットワークを開局するためのホストプログラムなんだ。BBSと呼ばれる誰でもが書き込んだり、読んだりができる電子掲示板システムをはじめ、特定の相手に手紙が送れる電子メール機能、シスオペとネットワークを通じてオンラインでおしゃべりできるチャット機能もついているんだぜっ！でもせっかくのネットワークも人が集まらなければ仕方ない。そこでユニークな草の根ネットは、MSXマガジンでどんどん紹介しようという企画もあるんだって！これからは網元さんの時代だねっ！

MSX2(VRAM128K)■3.5"2DD©MSXマガジンソフト TAKERU価格 ¥4,000

ガイアの紋章

MSX2移植版、タケルから独占発売

成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコントラクション／強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユニットが新登場、30種の美しい戦術マップがゲームをさらに盛りあげる。

■NCS■MSX2(3.5"2DD)■FM音源対応

市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥4,800

TAKERU SHOP LIST

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードチェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	デンコードチェーン仙台本店	(022)225-5290
	デンコードチェーンDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252 0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

ブラザー工業株式会社

新事業推進室第1G TAKERU事務局

〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38 ☎(052)824-2493

東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは上記のブラザー工業及び営業所にお問い合わせ下さい。

MSXマガジン10月号 資料請求券

KONAMI
大冒険！ピラミッ
⬅OUT
●MSXマークはアスキーの商標です。
MSX1
MSX2
知的にアクション！勇敢にアドベンチャー！
エディット機能付・本格的シンキングゲーム
魂はレムールの地、エルギーザへと導かれん——いま、
地球がピラミッドパワーの危機にさらされている!! はた
してビック13世は、秘密の扉の封印を解き、惑星レムール
の中枢ピラミッド『エルギーザ』の機能を止められるか!?

ド・メイズ

あなたもゲームデザイナー

GAME EDIT CONTEST
ゲームエディットコンテスト

内 容 『―王家の谷―エルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

応募方法 商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!)

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社 「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

期 間 昭和63年9月15日➡11月14日

選考方法 各種パソコン雑誌の編集部の方々に、"面白さ"をテーマに選考していただきます。

賞 品 入賞者が作ったオリジナルステージ入りの『エルギーザの封印ROMカセット』を、合計20名様にプレゼント!

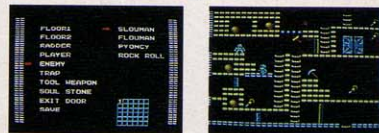
エディット画面作成例

●画面は開発中のものです。

王家の谷(おうけのたに)

エルギーザの封印(ふういん)

© KONAMI 1988 TM

MSX1, MSX2対応 SCC搭載 1Mビット 各5,800円 絶賛発売中

侵人類現わる!?西暦2042年の悪夢。

西暦2042年、ネオ・コウベ・シティ――謎の生命体の出現によって、人類は異常な危機に直面していた! 彼らは密かに人を殺害、本人とすり替わり、社会へと浸透してゆく……

11月下旬発売予定

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円

PC8801(SR以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ) 8,800円

大好評発売中

THEプロ野球 激突!!ペナントレース

タコは地球を救う パロディウス

週刊テレホンサービス実施都市

地区	
関東地区	本社:03-262-9110
関西地区	大阪:06-334-0399
北海道地区	札幌:011-851-3000
東北地区	青森:0177-22-5731
	秋田:0188-24-7000
北陸地区	新潟:025-229-1141
四国地区	愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区	福岡-天神:092-715-8200
	福岡-大牟田:0944-55-4444
	鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

Disc station
MSX2 DISC MAGAZINE
2DD MSX2
MSX MUSIC対応
略称DS#1

全人類待望の大究極娯楽ニュータイプメディア!!

10月8日堂堂の大登場!

新作ゲーム先取りプレイに
ゼビウス・アレスタ特集!
(DS#1オリジナル)

ディスクステーション創刊号
極楽価格だ
2枚組1,980円

ハイテクゆうパック
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

ぎゅわんぶらぁ自己中心派
大童伝　ゲームアーツ

●またまた売り切れ店続出の可能性あり。どんどこ予約せよ!せよ!せよ!せよ!せよ!・・・・・・・
●入手方法は、近くのパソコンショップか通販かハイテクゆうパックで

のーみそコネコネ
COMPILE

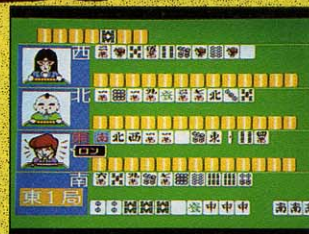
通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価+送料200円（速達希望なら400円）を送るべしっ!
商品名、機種名、電話番号も忘れずにね!!

株式会社コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交10
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6049

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

自己中心派

ついに出るぞ
MSX版
定価6,800円

●MSX 2の画面です.

●MSXの画面です.

MSX, MSX2 両専用
・MSX.♪.MEGA ROM 2メガROM,RAM16K以上
・MSX2.♪.MEGA ROM 2メガROM,RAM64K ·VRAM128K以上

- MSX 専用, MSX2 専用のそれぞれの画面表示がある欲張り設計.
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様.
  ①持杉　ドラ夫 ②律見江　ミエ ③中島　ハコ ④謎のじいさん　⑤北家　拳士郎 ⑥タコ宮内 ⑦ゴッドハンド氏 ⑧店野　真澄太 ⑨オクトパシーふみ ⑩貧乏おやじ ⑪迷彩レディー ⑫クリスチーネ・M
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能),
  初心者向け指導モード, オートモード付.
- ♪ FM PACを使用すると, ロン, チーなどの音声出力が, 楽しめます.

※MSXマークはアスキーの商標です

Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright©1987 GAME ARTS/YELLOW HORN

▶ゲームアーツの通信販売は, なんと翌日発送!! 下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後, ゲームアーツまで電話でお知らせください. 入金確認後, ただちに宅急便でお送りします. また現金書留もご利用いただけます.(送料無料)住友銀行池袋支店―普通口座1102614

本製品のソフトウエアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています. 著作権者に無断でプログラム, もしくはマニュアルの一部または全部を複製, 転載, 貸与することは法律で禁じられています.

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2 9 9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

MSX2 RAM64K以上／VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組¥7,800

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達との熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。
*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

シグナルが赤から青へ変わる瞬間(とき)

静から動へ………。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

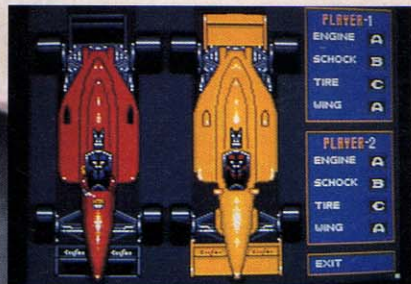
熱く燃える情熱が死線を超えて爆走する。

めざせ!! 栄光のグレイ

全編アニメーション!

これがA.V.G(アドベンチャーゲーム)の夢だった………。

テストドライバー。

注目
全商品に特製ディスケットケースとメロディーモジュールが付いています。

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。

PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2　：FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V　：サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo　：FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV：繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。

★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

発売機種・価格▶全機種 ¥8,800

PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用) **5"2D・6枚組▶▶9月下旬発売予定!**

- PC-9801VM/VX, PC-286V …… 5"2HD・2枚組
- PC-9801UV/UX, PC-286U …… 3.5"2HD・2枚組
- X1turboシリーズ(2ドライブ専用) …… 5"2D・6枚組
- MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上) …… 3.5"2DD・3枚組
- FM77AVシリーズ(2ドライブ専用) …… 3.5"2D・6枚組

※ディスケット枚数は変更される場合があります
●MSXマークはアスキーの商標です

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

サイオブレードグッズ通信販売実施中!

●Tシャツ(M・L) ¥1,700(送料¥300)
●サイオボール ¥500(送料¥300)
●特製ミラーコート ポスター(B2) ¥1,200(送料¥300)

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

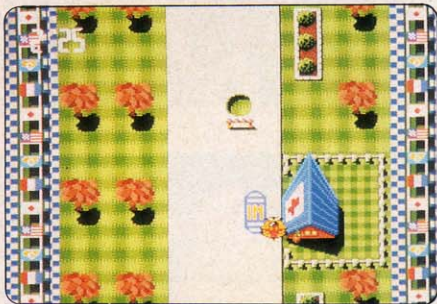
T&Eマガジン No.18 請求券 MSXマガ10月号

STAC
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

Panasoft/BIT²

©1988 MATSUSHITA/BIT²

激走ニャンクル

かわいいファミクル一家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース。抜きつ抜かれつ、せまりくるライバルをふんづけ、けちらし、やっつけろ！ニャンクルと一緒にタイムアタックだ！
FMパナアミューズメントカートリッジ(MSX－MUSIC)があれば、ダイナミックサウンドも楽しめるよ。

専用 RAM64K VRAM128K

MSX MUSIC対応

Pana Amusement Cartridge　ゲーム用S-RAMカートリッジ対応　2DD

ジョイハンドル対応

標準価格￥6,800
品番/SW–M005

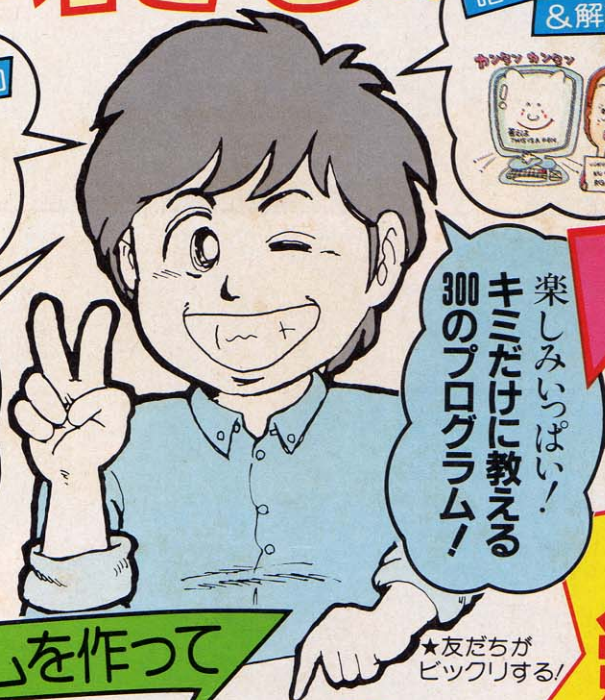
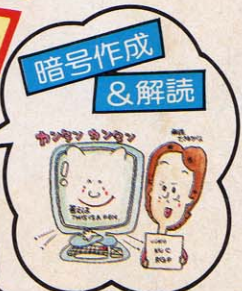
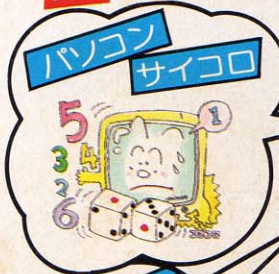
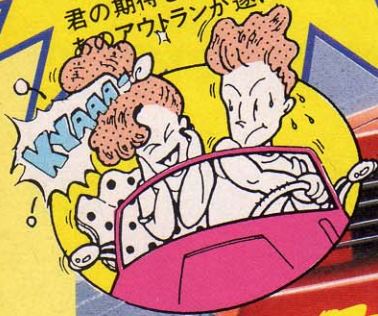
9月下旬発売予定

●MSXマークは、アスキーの商標です。

●総発売元
松下電器産業株式会社・パナソフトセンター
〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号・和幸ビル
TEL：03–475–4721

●企画・開発

株式会社 BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1－7－9・コーヨービル3F
TEL：03–479–4558

プログラムの作り方が どんどん分かる!
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
300種のオリジナル・プログラムが
作れる!
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
暗号作成
&解読
パソコン
サイコロ
ニックネーム
投票集計
楽しみいっぱい!
キミだけに教える300のプログラム!
ハガキをポストへ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
★楽しいプログラムが思いのまま作れる!
★友だちがビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒160 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(367)6600(代表)

ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の 1 ソフト名 2 機種名 3 メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい

現金書留の場合
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい クロネコヤマト便でお届けします。送料無料です。

※お願い：商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161
札幌支店 011-232-5151 仙台支店 0222-61-1741 東京支店 03-221-3271 名古屋支店 052-562-0111
大阪支店 06-541-1971 広島支店 082-243-2915 福岡支店 092-751-9631 ニッパンポニー 03-667-3741
PONY CANYON
PONY CANYON INC.

ヒーローコミックアドベンチャー
ウイングマン
スペシャル
さらば夢戦士
MSX2版で
9月30日発売!
MSX2専用3.5インチ2DDディスク版
価格7,800円
♪MSX MUSIC対応
MSXマークはアスキーの商標です。
好評発売中!
PC-8801FA/MA
PC-88VA、
PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組
……………¥7,800
©集英社・桂正和
作者/TAMTAM
ウイングマンそして、その仲間達!
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!
ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦しながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが…。さあ負けるなウイングマン。
さ・よ・なら
夢戦士。
感動を、
ありがとう!!

手に汗にぎる！エンターテイメントR・P・G！

邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!

プロローグ

ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様！大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…！」ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアもローレシアも…。う…、うぐっ！」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン！彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ！」そう、ローレシアの若き王子それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

■スタッフ
モンスターデザイン／鳥山明
シナリオ／堀井雄二
音楽／すぎやまこういち
プログラム／㈱チュンソフト
企画制作／㈱エニックス

MSX 2メガROM RAM64K以上
MSX2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800
MSX2専用 絶賛発売中！

パパも夢中！スポーツ・シミュレーション・ゲーム

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

- ●アマチュア・国内プロ・世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
- ●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール！トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！
- ●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
- ●賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K以上 VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組……………¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)……………¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……………………………………¥7,800

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

異色 東洋のバイブレーションを受けよ！

シナリオ・イラスト/楨村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K以上 VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……………………………………¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……………¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組…………¥7,800

速報!!

MSX2版で登場！

●ただ今、発売に向け開発、絶好調———！

販売元 Konica コニカエニックス株式会社　発行元

株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

マウス一つで思いのまま

スピーディーお絵描きソフト

画楽多（ガラクタ）

基本機能
- 解像度/512×212
- 色/512色中14色を選択
- スクリーントーン/6種類固定、ユーザー定義1種類
- 線種/4種類固定

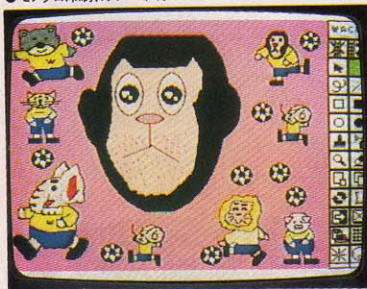
作画機能
- 直線
- 連続直線
- フリーライン
- ボックス（四角形）
- サークル（円）
- スプレー/3種類 固定
- ペイント
- ボックスフィル（塗り潰しの四角形）
- サークルフィル（塗り潰しの円）
- イレーサー/4種類固定、絵の部分消去

編集機能
- コピー（複写）
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図（ドット単位）

・文字
- 文字種/英字・数字・平がな・カタカナ（ソフト内蔵）漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号（JIS第1水準漢字ROM使用）
- 書体/4種類（ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字）
- サイズ/任意

その他の機能
- ミラー/4種類（組み合せ可能）
- メニュークリア（メニューの消去）
- グリッド（方眼の表示と消去）
- パレット（色調合）
- クロマキー（色変更）
- アンドゥー（戻り）
- メニューチェンジ（メニューの移動）
- クリアスクリーン（画面の消去）
- カーソルの色変更

データ（ディスクのみ）
- セーブ（絵の全体保管、部分保管）
- ロード（絵の呼びだし）

印刷
- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷

MSX2
ROM版
RAM64K, VRAM128K
定価7,800円

和知電子機器株式会社

〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL(03)255-7401

PRODUCTED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

●MSX2はアスキーの商標です。

Which will you choose....?
ルパン三世
バビロンの黄金伝説
MSX2
MEGA ROM
6,400円
大好評発売中！
ルパン三世
カリオストロの城
MSX2
MEGA ROM
6,800円
発売中！
2はアスキーの商標です。 メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV
陽あたり良好！
MSX2
3.5"2DD
¥5,800
発売中！
PUSH SPACE
陽あたり良好！
TSURU ADACHI/SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU
お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557
TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE CINEMATIC
●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います（送料500円）
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替東京7-184946東宝株式会社
資料請求券
MSX-10

FEEDBACK
フィードバック

時空の彼方へ逃亡した
次元制御コンピューター
ラキシスを破壊せよ!
驚異のつっこみスクロール
MSXミュージック対応

さまざまな時代・次元を超え、

執拗な敵の攻撃をかわし、

ラキシスの暴走を止めろッ!

地球の歴史を守れッ!

■VDPを駆使したスピード感あふれるグラフィック
■さまざまに変化する背景
■多彩な攻撃をしかける大型キャラクター
■PAC対応により面セーブ可能
■MSX MUSIC対応の厚みのあるBGM

MSX2 3.5"2DD VRAM128K

Pana Amusement Cartridge ゲーム用S-RAMカートリッジ対応

¥6,800

株式会社テクノソフト 〒852 佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい 送料はサービス致します

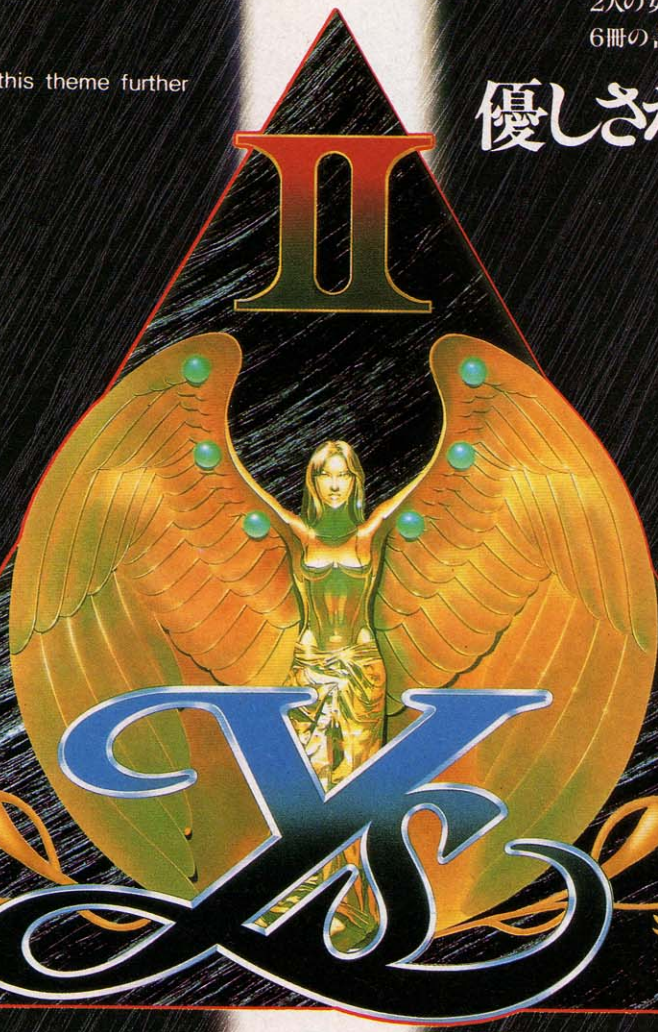
Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした『イースII』。

新発売

イースII MSX2版発売!

DISK 専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

3.5-2DD
3枚組

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG
BIT²

シンセサウルス

新発売

君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

♪MSX-MUSIC対応

MSX2 MSX S-RAM対応

定価¥6,800

- オリジナルFM音色作成
- オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- 楽譜入力による自動演奏も簡単
- 楽譜プロセッサとして単独使用も可能
- マウス対応ラクラク入力

武器はクイ!?
クインプル

近日発売

DISK版同時発売 3.5″2DD

♪MSX-MUSIC対応

MSX2 MEGA ROM 1メガROM・VRAM128K

定価¥5,800

年末発売決定

本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館

―逐電屋 藤兵衛―

MSX2 3.5″2DD

好評発売中！ **ファミクル・パロディック**

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

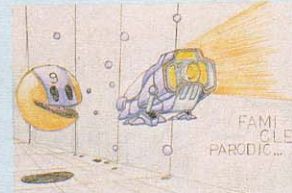
ファミパロイラスト募集中！
入選者に新作ソフトプレゼント　〆切り9月末日

ファミクルパロディックのマシンと主人公達のイラストを送ってください。入選者には新作ソフトをプレゼントいたします。なお、入選者は12月号当社広告誌上にて発表いたします。
送り先：BIT²販売㈱「ファミパロイラスト係」
（住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください）

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

ファミパロイラスト大会　今月の入賞

東京都国分寺市　寺尾幸純様

愛媛県伊予郡　菅　陽　様

山形県鶴岡市　FPC様

制作／発売元　株式会社BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元　BIT²（ビッツー）販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

㈱BIT²正社員募集
●サウンドエフェクト（ミュージック含む）●キャラクターデザイン ●プログラマー等
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

パソコンゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!!おなじみ一刻館の面々が繰り広げるグラフィックアドベンチャーゲーム「めぞん一刻・完結篇」～さよなら、そして…～。
やっと就職が決まった!さっそく響子さんにプロポーズしなければ……でもなんていってプロポーズしようか?悩める五代に一刻館の住人達の魔の手が忍び寄る。君はこの難関を無事クリアして響子さんのハートをこの手にすることができるだろうか!?

「さよなら……惣一郎さん……」。

近・日・発・売

MSX2 MEGA ROM

4メガロム ¥7,800

ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

- ●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
- ●オールカラーディスクラベル&エンベロープ
- ●結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい

スーパー大戦略 11月下旬発売!! ¥8,800 2メガロム S-RAM付

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

THE GOLF

ザ・ゴルフ

ゴルフの楽しさ満載！

痛快、爽快プレイ"ザ・ゴルフ"

1 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンズ・マッチ、トーナメントの4プレイより選択

2 マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能

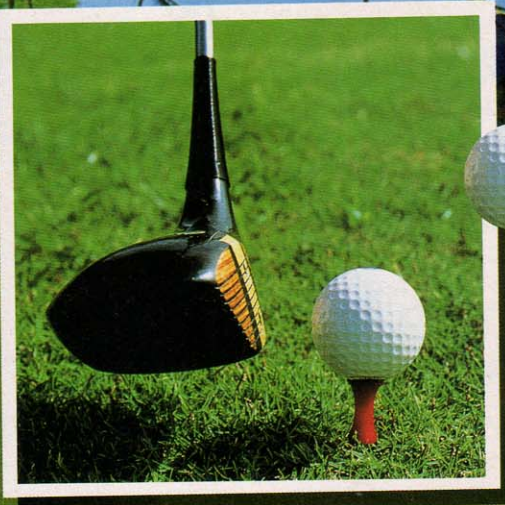
3 トーナメントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レベル・アップを図りながら上位トーナメントに挑戦

現実の試合を忠実に模したRPGシミュレーションゲーム"ザ・ゴルフ"誕生！

近日発売予定

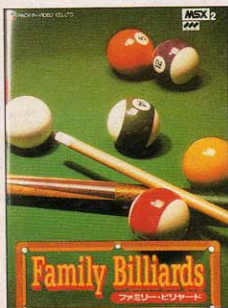
MSX2 ROM カートリッジ

メガロム仕様 (VRAM128K以上)

■MS-22 ■¥6,800

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示

■実際のプレイを忠実にシミュレート

■奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中

ファミリー・ビリヤード

Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい！

本格的プールゲームがMSX2で登場！

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥5,800 ■MS-14

井出名人の洋介 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。

これであなたも名人だ――――！

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-18

MSXはアスキーの商標です。

企画・開発・発売元： 株式会社 パック・イン・ビデオ

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい（送料無料）

〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑7F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部

MSX2
3.5″2DD
¥7,800

Soapland story
ソープランドストーリー

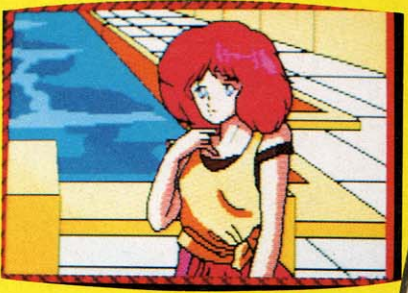
ソープランドストーリー

ソープランド……。男性なら一度は行ってみたい甘美な世界。そして貴方がその経営者になれるとしたら!?このゲームでは、単なる客としてスタートし、次第に貯蓄を増やして、いくいくはソープランドの店長としてお店を経営、ハーレムを築き上げるのが目的です。しかし、ゲームでは前途多難。女の子が言うことをきいてくれなかったり、やくざにお金を脅し盗られたり……。ここはいっぱつ奮起して、このゲームに取り組んでみて下さい。努力すれば必ず夢は叶います。

あの
ソープランドストーリーがMSX2阪として再来しました。

アダルトタイプとしては希に見るゲーム内容となっており、以下にその特徴を列挙してみましょう。

1. 本格的ロールプレイング形式を採用。自分のキャラがリアルタイムで操作出来ます。
2. 高速グラフィック表示でゲーム進行もスムーズに行なえます。
3. 60人以上のギャルが登場。
4. ジョイスティックに対応。全ての進行がキーボードを使わずに行なえます。

絶賛発売中

口説き方教えますI	口説き方教えますII カインドゥギャルズ	クイズ勝手に成ジャン	雑学オリンピック わたなべわたる編	美少女写真館 ダブルビジョン (ROM・ディスク)	HARDグラフィクス総集編
MSX2 3.5″2DD 定価 ¥6,800	MSX2 3.5″2DD 定価 ¥6,800	MSX2 3.5″2DD 定価 ¥6,800	MSX2 3.5″2DD 定価 ¥6,800	MSX2 3.5″2DD 定価 各¥5,800	MSX2 3.5″2DD 定価¥5,800 当社初のグラフィック集です。未公開オリジナルイラストが、あなたに迫ります。 絶賛発売中!!

〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19福原トータス204
☎03(837)1893

9月初旬発売予定
Active Adventure Real Time Roll Playing Game
ガリバー
Gulliver
ポセイドン神殿の謎
予言者ヘブライより
『世界の調和を崩したすべての原因は愚かな予言者ヘカテがパンドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖と狂乱に落し入れたからである。
しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉じることが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしもの、聖なる扉開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。そして、その場所とは、ポセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている。「勇気あるものよ!! 七つの海にいけ、龍、獅子、鷹、勇者の命揃うとき、ポセイドン怒り引き裂かれし、小さき大地大いなる島一つになりて宝の道開けるなり。」
さあ、冒険者たちよ、旅立つがよい!!』
●敵キャラ60種類以上
●臨場感あふれるBGM全6曲
●画面数100画面以上
●グラフィックはゼネラルプロダクツが担当!!
●過去に類を見ないバトルシーン!!
ポセイドン神殿の謎!!
いま、君の手によって解き放たれる。
MSX2
○VRAM 128K以上
○3.5″2DD(1枚組)
定価 6,800円
MSX2はアスキーの商標です。
製作・著作 CBC (協力)GENERAL PRODUCTS
販売元 有限会社コンピューターブレイン 〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル ☎06-649-3820
通信販売：当社の製品が手に入らない場合,商品名,機種名,住所,氏名,電話番号を明記の上,現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無
プログラマー及び各種スタッフ募集：㈲コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)

KOEI シミュレーションのすべてがここに。シブサワ・コウ歴史3部作。

RE・KI・SHIを創る！

信長の野望 全・国・版

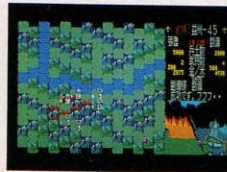
戦国の乱世を鎮めよ！ すでに古典、そして頂点、「信長」プレイせずしてシミュレーションを語るなかれ！

MSX2 3.5″2DD ¥8,800／4メガROM ¥9,800
MSX 2メガROM ¥9,800
ファミコン版2メガROM・S-RAM内蔵128Kビット¥9,800

「信長の野望・全国版ハンドブック」¥1,800
豊富な資料を元に、鬼才シブサワ・コウが「信長の野望」を徹底分析！ これであなたも「信長」通！
「信長の野望・全国版ガイドブック」¥880
戦略・戦術テクニック、50ヶ国別攻略法など内容充実オモシロさ満載！ ファン必見の一冊！

三國志

知力の極限に挑む、君主・武将・軍師の膨大なデータ！ 小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム！

MSX2 3.5″2DD ¥12,800／4メガROM ¥14,800
MSX2 2メガROM ¥12,800

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

中世世界の制覇を目指す、歴史三部作中、最難最大のゲーム。まだ見ぬ幻の王国が君を待っている！

MSX2 3.5″2DD／4メガROM ¥9,800
MSX2 2メガROM ¥9,800

withサウンドウェア
(ミュージックテープ付)
各機種12,300円・好評発売中

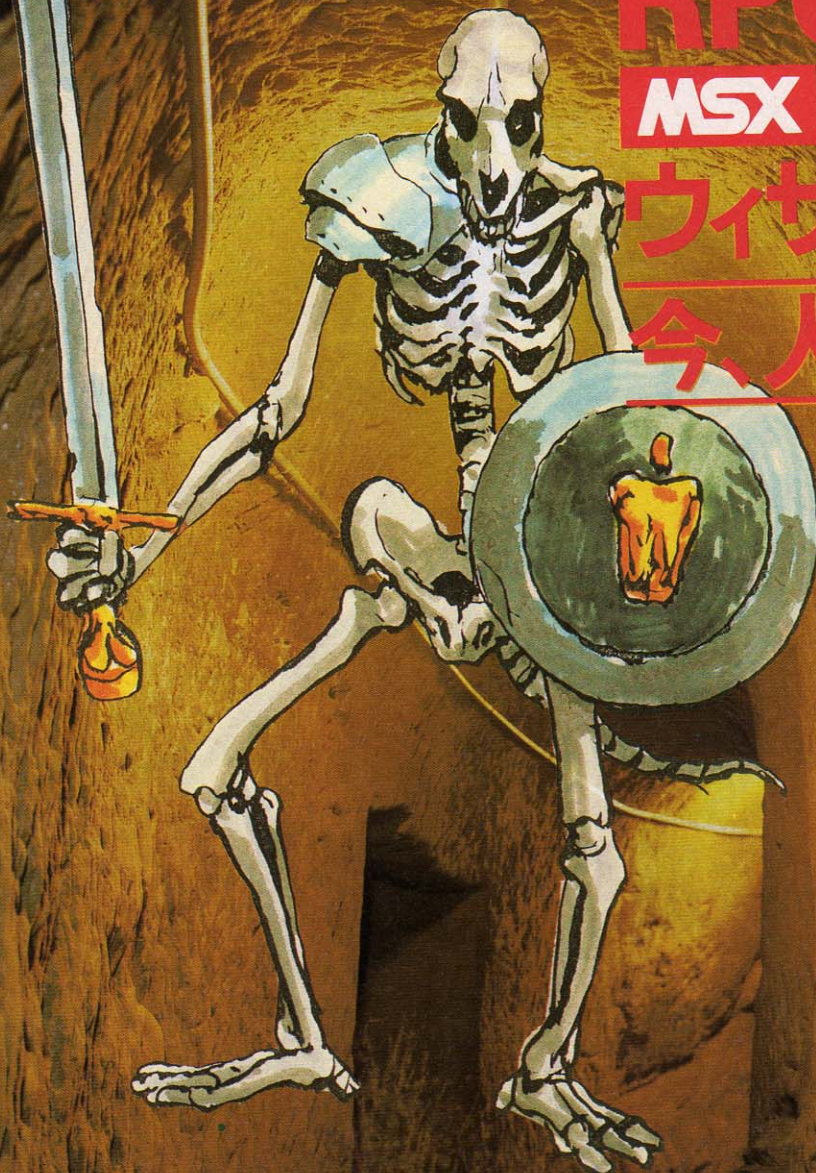
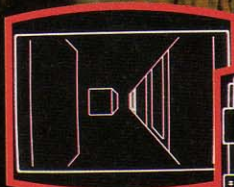
「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンハンドブック」9月末発売予定
全国書店にて 予約受付中！
ご予約はお早めに！

■通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。尚、ハンドブック・ガイドブックの通販は致しておりません。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。

※MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

テレホンサービス■KOEIの最新情報をお知らせします。
☎044(61)1100・☎044(61)8000(ファミコン専用)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044(61)6861 株式会社

ASCII SOFTWARE
RPGの真髄
MSX2版
ウィザードリィ。
今、人気爆発
洞窟の入口は戦士がかがみこんで入らなければならない岩の斜面にできた割れ目といった感じであるが、中に入るとすぐに広くなって奥の方へとつづいている。壁と天井はゴツゴツとした剥き出しの岩で、床はよく注意して歩かなければならないほど瓦礫で被われている。
先頭に立った戦士がタイマツに火を灯すと、冒険者達の影がゆらゆらと洞窟の壁に照らし出された。振り返った戦士の顔は光と影によって闇の中に無気味に浮き上がって見え、まるで希望のかけらもない運命が彼等を出向えたように思われたのだった。
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件――最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還――を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
言わずと知れたウィザードリィのMSX2版。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックを一新。モンスターデザインは、イラストレーターの末弥純氏。データを常にチェックしながら、ウィザードリィの世界にどっぷり浸かろう。
Wizardry®
ウィザードリィ
■対応機種／MSX2
(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
■定価9,800円
絶賛発売中
MSXはアスキーの商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部 TEL03(486)8080
株式会社アスキー

夏休みだ！ウィザードリィのイメージを形にしよう！

［キャラクターコンテスト］

●募集部門

①イラスト部門　ウィザードリィに関するイメージをハガキ大以上の白紙に描いてお送りください。

②フィギュア部門　キャラクター、モンスター等のフィギュアあるいはジオラマを作り、これを写真に撮影したものをお送りください。

③シナリオ部門　ロールプレイングのシナリオを書いてお送りください。

④コスチューム部門　キャラクターやモンスターのコスチュームを作り、10月10日のフェスティバル会場でのコンテストに参加していただきます。（ただし会場への交通費は個人負担になります。）

※各部門の内容以外の事項（材料、大きさ、量、枚数、グループ参加など）は特に制限はつけません。
※お送りいただきました作品は返却いたしません。あらかじめご了承ください。※作品は未発表のものに限ります。
※作品の著作権はご本人のものとなります。作品を商品化する場合は㈱アスキーが対応します。
※㈱アスキーの社員の応募は賞の対象からはずれます。

●応募方法

募集部門①、②、③は作品（裏などに必ず住所、氏名をお書きください）と下記の「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入したものを同封の上、また④についてはエントリー募集とし「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入しお送りください。

●〆切

昭和63年9月10日(必着)

●発表(受賞式)

10月10日　ウィザードリィフェスティバル会場(東京)、11/18売ログイン、11/11売ファミコン通信広告

●賞金及び賞品(各部門ごとに)

グランプリ　賞金5万円、楯………1名
優　秀　賞　賞金3万円、楯………1名
入　　　賞　賞金1万円、楯………1名
参加賞(全員)　ウィザードリィオリジナルグッズ

〆切迫る!!　9月10日必着

10月9・10日はウィザードリィの日だ！

［ウィザードリィ・フェスティバル］

(入場無料)

10月9・10日の2日間、東京は六本木でウィザードリィフリークの集い「ウィザードリィ・フェスティバル」が開かれる。米国からはウィザードリィの生みの親R.ウッドヘッド氏も来日予定。キャラクターコンテストやゲーム大会、そしてうわさの新作パソコン版ウィザードリィ4やファミコン版ウィザードリィIIも出展予定。そうそう、当日会場でしか手に入らないオリジナルグッズの即売もある。みんなで遊びに行こう！

●日時　昭和63年10月9日(日) 13:00～17:00 10月10日(祝) 10:30～17:00

●入場方法

「ウィザードリィフェア参加申し込み用紙」の所定の事項に記入し申し込みください。申し込み〆切後、入場整理券をお送りいたします。(入場無料)

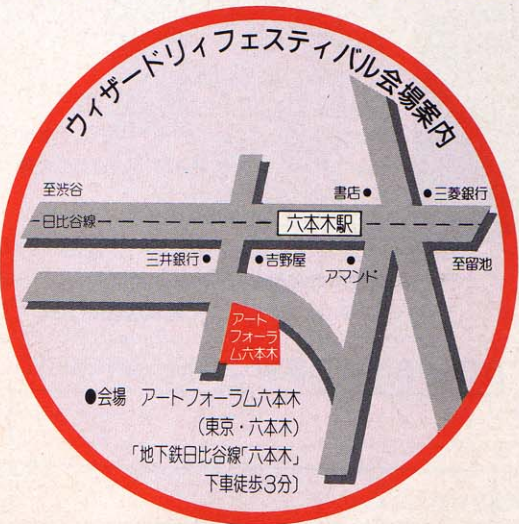
●申し込み〆切　昭和63年9月10日必着

※ウィザードリィ3モルドールチャージカードをお持ちの方は会場にご持参ください。

〈ウィザードリィフェア'88申し込み送り先〉
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーISG「ウィザードリィフェア'88」係

■ウィザードリィフェアに関するお問い合せ先
☎03-498-0090　ウィザードリィフェア事務局

株式会社アスキー

●会場　アートフォーラム六本木
(東京・六本木)
「地下鉄日比谷線「六本木」下車徒歩3分)

ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙　MSX

フリガナ
氏　名
〒
住　所
電話　　　生年月日
職業　　　年齢　　才

〈アンケートにお答えください〉
お持ちのウィザードリィ商品にチェックしてください
パソコン版(機種名　　　)　□ウィザードリィ#1　□ウィザードリィ#2　□ウィザードリィ#3
□MSX版 ウィザードリィ
□ファミコン版 ウィザードリィ　□どれも持っていない

昭和63年　月　日

下記の事項で該当するものにチェックしてください。
(コンテストとフェスティバル両方の参加も可能です。)

□キャラクターコンテスト参加希望
□①イラスト部門　□②フィギュア部門
□③シナリオ部門　□④コスチューム部門エントリー
※作品の裏などに必ず住所、氏名をお書きください。

同封品
(例えば、モンスターイラスト1点のように記入してください。)

□ウィザードリィフェスティバル入場希望(入場無料)
日時：10月9日13:00～17:00　10月10日10:30～17:00 会場：アートフォーラム六本木(東京・六本木)

ASCII BOOK

世界で初めての快挙！
コンピュータゲームがテーブルトークRPGになった！

ウィザードリィ ロールプレイングゲームとは？

テーブルトークRPGとは、ボードゲームではありません。セットの中にはいっているルールブックを使って、2人～7人のメンバーが集まって、ゲームマスターという司会者の創り上げたシナリオに沿って遊ぶ、自由度の高いゲームです。

テーブルトークRPGこそ、コンピュータRPGの元祖なのですが、日本では紹介が逆になってしまいました。これまでのボードゲームとはまったく違ったシステムに対するとまどいがあったのでしょう。しかし、ウィザードリィRPGは、これまでテーブルトークをプレイしたことのない人でもすぐ馴れることのできるシステムです。まさに、テーブルトークRPGの入門用ゲームといえるでしょう。

ウィザードリィRPGのセットには、3本のシナリオが入っています。シナリオの作り方がわからない人でも、これをプレイしてみれば、どのようにすればいいのか、よくわかります。
3本のシナリオのうち1本は、ファミコンになったウィザードリィ1「狂王の試練場」をテーブルトーク版のストーリーにしたものです。他に「スポンサーはボルタック」「黒き水晶の花嫁」という2本のオリジナル・シナリオが入っています。

このゲームの作者は、ゲーム評論家・ゲーム作家としてあまりにも有名な、安田均氏が率いる、ゲームデザイナー集団「グループSNE」です。ゲームの翻訳、創作に活躍する彼らにとっても、このゲームは初のオリジナルRPGであり、完成度の高さを誇っています。

結論。誰にでもすぐプレイできて、しかも奥深い。パソコンゲームかファミコンゲームだけに熱中しているだけじゃなく、このゲームでテーブルトークRPGのおもしろさを体験してみませんか？

もちろん、日本でもパソコンだけでなく、ファミコンゲームとしても大好評となっているゲームです。
その「ウィザードリィ」がテーブルトークRPGになりました。
これは、はっきりいって世界初！ コンピュータRPGよりもさらに奥深いテーブルトークRPGを、ぜひお楽しみください！

ウィザードリィー ロールプレイングゲーム テーブルトーク版
作；安田均とグループSNE
販売価格；5,500円
（商品5,200円＋送料300円）

●ご希望の方は、下記のご注文用紙に、必要事項をご記入の上、5,500円（送料込み）を現金書留にてお申し込み下さい。
●お申し込み・お問い合わせは
〒107-24東京都港区南青山6-11-1 アスキー営業本部 直販部 TEL (03)486-7114

株式会社アスキー

■申し込み書　「ウィザードリィ ロールプレイングゲーム」　合計代金5,500円（価格5,200円＋送料300円）

ご住所（アパート名・号室番号、法人宛の場合は部署名までご記入ください。）	〒□□□-□□		
フリガナ お名前		連絡先電話番号	

アスキー使用欄（ここには何も記入しないでください）

なお、以上の申し込み用紙は、コピーや自作のものでも、お受けいたします。

役立ちプログラム続々登場！
MSX MAGAZINEソフト

MSXマガジン、MSXポケットバンクに掲載されたプログラム達がソフトになった。ゲームはもちろん、MSXの可能性を何倍にも拡げるプログラミングツールから遊んで学べる勉強ソフトまで役立ちソフトを思いきり満載。気のきいたプログラムがMSXとの関係をさらに仲良しにしてくれることうけあいだね。プログラムライブラリは気軽に使えてすぐ楽しめるラクありトクありのソフトです。

DISK MSX 第一巻
"プログラムエリアの逆襲"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジン連載記事「プログラムエリア」に掲載した作品の中で、特に実用的価値の高いツールやゲームなどをピックアップして収録しています。

●主な収録プログラム
コンポーザアナライザ/トーンエディタ/ビデオプログラム/プリンタスープラ/キャラクタ・エディタ/スプライトエディタ/音楽演奏システム/他

ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。実用ソフトも学習ソフトもウーくんにおまかせです。

●主な収録プログラム
おこずかい帳/電卓/電話帳/バイオリズム/英単語辞書/占い/日本地図マスタープログラム/元素記号&元素周期表暗記プログラム/方程式/他

MSX-DOS スーパーハンドブック

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録しました。多数のMSX-DOSユーティリティも充実しています。

●主な収録プログラム
COMファイル入力用ツール/DOS版アセンブラ/DOS版デバッガ/多機能モニタ/漢字タイプ/ディスクダンプ/MSX用受信プログラム/他

MSX POCKET BANK プログラムライブラリ Vol. 1〜3

Vol. 1 好評発売中
"ツールよ永遠なれ"

MSX/MSX2対応ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

既刊『便利ツール・コキ使って！』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクタ作成ツール、シーケンシャルファイルによる住所録、もの当てクイズ、強力マシン語デバッガ、他。

Vol. 2 好評発売中
"マシン語とゲームの交錯"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

既刊『マシン語入門 PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。マシン語ゲーム、ディスク版モニタアセンブラ、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

Vol. 3 好評発売中
"にぎやかなる幻想の果て"+実用プログラム集

MSX/MSX2対応ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録しました。特に家計簿やスケジューラー、データベース・プログラムなどは操作を統一し、誰でも使える親切設計です。

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年令・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII BOOK

X1マシン語ゲームプログラミング

新刊

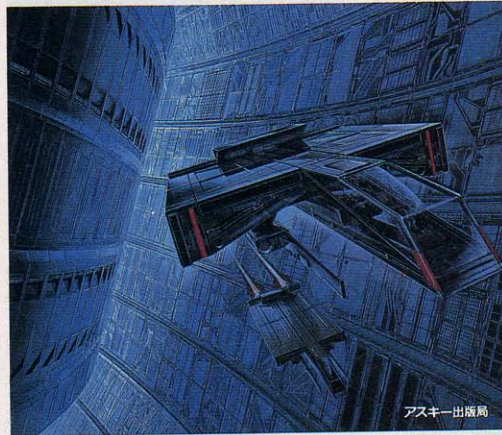
河野清隆、日高 徹共著　定価2,500円（送料300円）

マシン語の基本からゲームプログラミングのすべてが学べるユーザー待望の書

マシン語の基礎テクニックから本格的なゲーム作りまでを、著名なゲーム作家である著者がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。楽しみながらマシン語の知識が学べ、はじめての人でも本格的なマシン語ゲームがプログラミングできるようになる、X1シリーズのユーザー待望の一冊です。

DiSK ALBUM 28　X1マシン語ゲームプログラミング

定価4,800円（送料400円）

X1マシンを動かしながらゲームプログラミングの実践が学べます。対応機種：X1シリーズ/メモリ容量：64KB/対象OS：シャープHu-BASIC、CZ-8FB01 Ver.1.0（マシンに添付されている）/メディア：5-2D

MSX-DOSアセンブラプログラミング

蔭山哲也著

定価1,200円（送料300円）

好評発売中

「MSX-DOS TOOLS」を利用したプログラム開発を初めて解説した一冊

マクロアセンブラM80、リンクローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊です。実用的なプログラムを13本掲載したプログラミングの解説書。

●MSXマガジン別冊

ウーくんのソフト屋さんプログラム集

定価780円（送料250円）

好評発売中

「ウーくん」ファンに贈る、BASICのショートプログラムとまんがを満載！

MSXマガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。「ウーくん」の4コマまんがも掲載した待望の一冊。※プログラムライブラリも好評発売中

MSX実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著

定価1,200円（送料300円）

好評発売中

MSXをデスクワークで役立てる、実用プログラムを多数掲載！

家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報整理に応用がきくプログラムを多数掲載。どのプログラムも操作環境を統一にし、初心者でも大丈夫！

MSX AVジョッキー

LAP STAFF著

定価1,200円（送料300円）

好評発売中

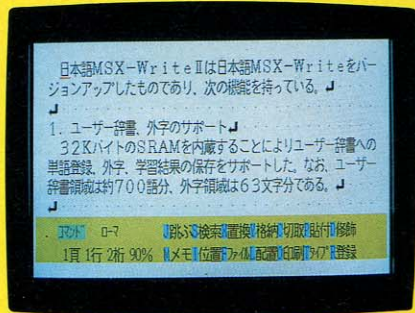
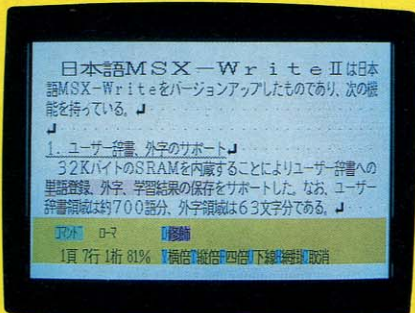
映像や音楽がMSXから飛び出してくる！イメージプログラム集

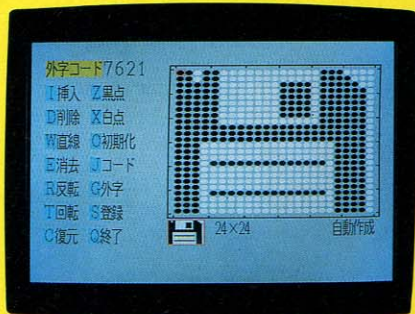
好評「プログラムDJ」のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。話題の映画「ブレードランナー」「風の谷のナウシカ」など計30本の作品のイメージプログラムを掲載。

※MSXマークは、アスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください

ASCII SOFTWARE

●編集画面→画面下部のコマンド・メニューから選択するだけで簡単にコマンドが実行できます。

●文字修飾→文字修飾は画面に表示されるため、仕上りをイメージしながら編集できます。

●レイアウト→印刷イメージを見たい、罫線を引きたい…全体が見えるレイアウト画面が便利です。

●外字登録→特殊な文字やマークも簡単に作成できるので、表現力も一段と豊かになります。

●外字コード表画面→登録した外字を一覧表示。どんな外字を登録したのかを一目で確認できます。

日本語MSX-WriteIIは、自由に単語の登録ができるユーザー辞書や、特殊な文字を作成できる外字登録もサポートした本格的なMSX2専用日本語ワープロソフトです。JIS第1、第2水準の文字6,806文字を漢字ROMとして内蔵しているので、特殊な漢字が入った人名や地名もOK。ブラインドタッチに充分対応する高速変換と豊富な文字修飾機能を備えているので、高品質の文書まで自在に作成することができます。

高速変換+ユーザー辞書や外字もサポート。
本格派日本語ワープロソフト

MSX2で新発売

▶**日本語MSX-WriteIIの主な特長●高速変換**:従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●**ユーザー辞書・外字機能**:内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●**文字修飾**:横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●**罫線**:太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵。●**データ互換**:MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

価格:24,800円(送料:1,000円)

MSX2専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。

は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX2は、(株)アスキーの商標です。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ:〔日本語MSX-WriteII〕優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル (株)アスキー営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

ホームワークステーションをつくる
日本語MSX-DOS2新登場。

アスキーのキャラバン隊が、あなたに会いにやってくる。

全国7都市、あなたの街にアスキーがお伺いします。会場では、日本語MSX-DOSなど各種ソフトウェアのデモンストレーションなどを行ないます。この機会にぜひ最寄りの会場にお越し下さい。(入場無料)

開催地	日程	会場名	会場住所
札幌	9月21日㈬・22日㈭	アスティホール	中央区北四条西5-1
仙台	10月5日㈬・6日㈭	フェスティバルフタバA・Bホール	仙台市本町2-4-6

残りの5会場については、次号でお知らせ致します。キャラバンに関するお問い合わせは営業本部まで。

漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

DOS, Disk BASICに共通の日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。日本語の入力は、MSX標準のフロントエンドプロセッサ仕様のMSX-JE[※1]に対応。
また、MSX-DOS2[※2]と同時に供給予定のDisk BASIC2[※3]では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

```
A>ramdisk
RAMDISK=32K
A>copy command.com h:
A>dir h:
 ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
 ディレクトリ H:¥

COMMAND  COM      14848 88-03-30  1:09p
 14Kバイトが1個のファイルで使用中
 14Kバイトが使用可能
A>
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 '背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT " あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
```

Disk BASIC 2のプログラムリストです。
漢字用の命令も追加されています。

MS-DOS version2.xx互換のファイルシステムをサポート。

MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。

最大4Mバイトの大容量メモリをサポート

MSX-DOS2では、メモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているメモリをソフトウェアのために確保できます。それによりMSX2で64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より大量のデータを扱ったり、大規模なプログラムの開発が可能です。

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵
価格**34,800**円 送料1,000円
●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●MSX2専用

日本語MSX-DOS2 価格**24,800**円 送料1,000円
●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

◉好評発売中

ご注意
●MED, MSX-M80, MSX-C ver.1.1, MSX-S BUGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブル、コンパイルはできます。)●漢字対応のMSX-M80, MSX-L80, MSX-Cは現在開発中です。

●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
●MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。

▶写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプです。
▶製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝MSX係までハガキでお申し込みください。

私の部屋には
ネットワークブレーンが住んでいる。

好評新スタートをきったアスキーネットただいま 会員募集中！

◁パソコン通信サービス▷

ASCII NET

アスキーネットのお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐにアスキーネットを詳しく紹介した資料と共に入会申し込み書をお送りいたします。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー電子出版局ネット営業推進部 **株式会社アスキー**

あなたの部屋から、3つの“ネットワークブレーン”につながる!

ネットワークの向こうに、あなたのブレーンがいます。まさに多彩な顔ぶれ。クリエイティブな、新しいコミュニケーションのはじまりです。つながることが驚きだった時代から、もっと快適で、もっと面白く、もっと創造的な環境を、みんなで創りだす時代へ。パソコン通信も成熟しはじめています。アスキーネットは〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉3つのサービスで新スタート。目的や個性にあわせた“選べるパソコン通信”を実現。あなたの部屋にもネットワークブレーンがやってくる!

ACS 情報人間のためのネットワーク

もっと情報が欲しい。新しい人脈をつくりたい! そんなときは、〈ACS〉です。〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。まさにその道のプロが、きっと応えてくれます。いまパソコン通信は、“ネットワークブレーン”というこれまで考えられなかった新しいコミュニケーションを生みだしています。異業種、あるいは学際、業際の人たちとの勉強会もネット上で実現できます。日本全国の英知と、自由に、好きな時間に語り合うことができるわけです。発想にいきづまったら、〈ACS〉にアクセスしてください。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。必要な情報はフロッピーに収めたり、プリントアウトすることもできます。

〈ACS〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス●お中元の注文にも便利な高島屋ローズショップとのオンラインショッピングをはじめとするトランザクションサービスがあり●そのうえ漢字でのサービスのため読みやすさも抜群。

PCS アクティブなパソコンホビィストのためのネットワーク

パソコンやゲームの道をきわめたいなら、やっぱり〈PCS〉です。〈PCS〉には、日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた伝統がいきています! パソコンに対する夢や、ゲームに対するウンチクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君には、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、一人で考えるより、もっとうまくいくと思うよ。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの“POOL”。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、いずれも傑作ぞろい。あまりダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

MSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスが好評です。プログラムを打込まなくても、ダウンロードで簡単に手に入ります。

〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークです。〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報・旅などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

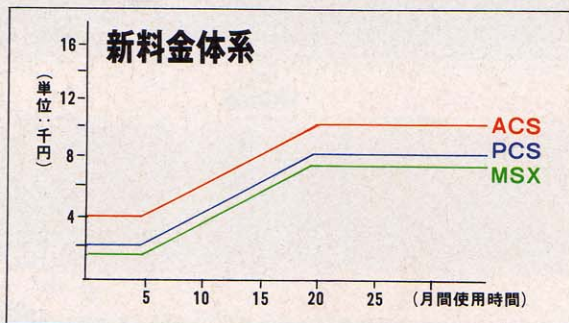
●アスキーネット登録料…3,000円 〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。
複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈ACS〉 ①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月

〈PCS〉 ①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月

〈MSX〉 ①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月

●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました! アスキーネットの登録料が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。料金は〈ACS〉4,000円、〈PCS〉2,000円、〈MSX〉1,500円です。詳細は、月刊アスキー8月号P146の広告をご覧下さい。

会員募集中!

MSXゲーム徹底解析

小麦色の肌に白く残った水着のあと。避暑地の恋も今は美しい思い出として残るだけ……。夏休みは終わった。みんないい思い出を作ったかな？　では、お待ちかねの徹底解析を始めよう。

『R-TYPE™』の徹底解析、今月はなんと全マップの公開である!!　うーむ、ついにくるところまできた、って感じだ。このマップを見てプレイすれば、きっと君にもバイドが倒せる！　かもしれない。

■アイレム　MSX　7,300円　(ROM)

全8面のマップを大公開の巻

STAGE 1　敵の前線基地へ突入! 装備をかためよう!

1面は全8面中、最も長いステージだ。そのうえ、敵弾の数もわりと多く、敵キャラも手強い奴がそろっている。最初の面だから、といってあなどれないところだぞ。

ザコキャラを倒しつつ進んでいくと現われるのがスキャントだ。奴の撃つ波動砲をかわしながら、こっちの波動砲をおみまいしてやろう。2発で撃破できるぞ。

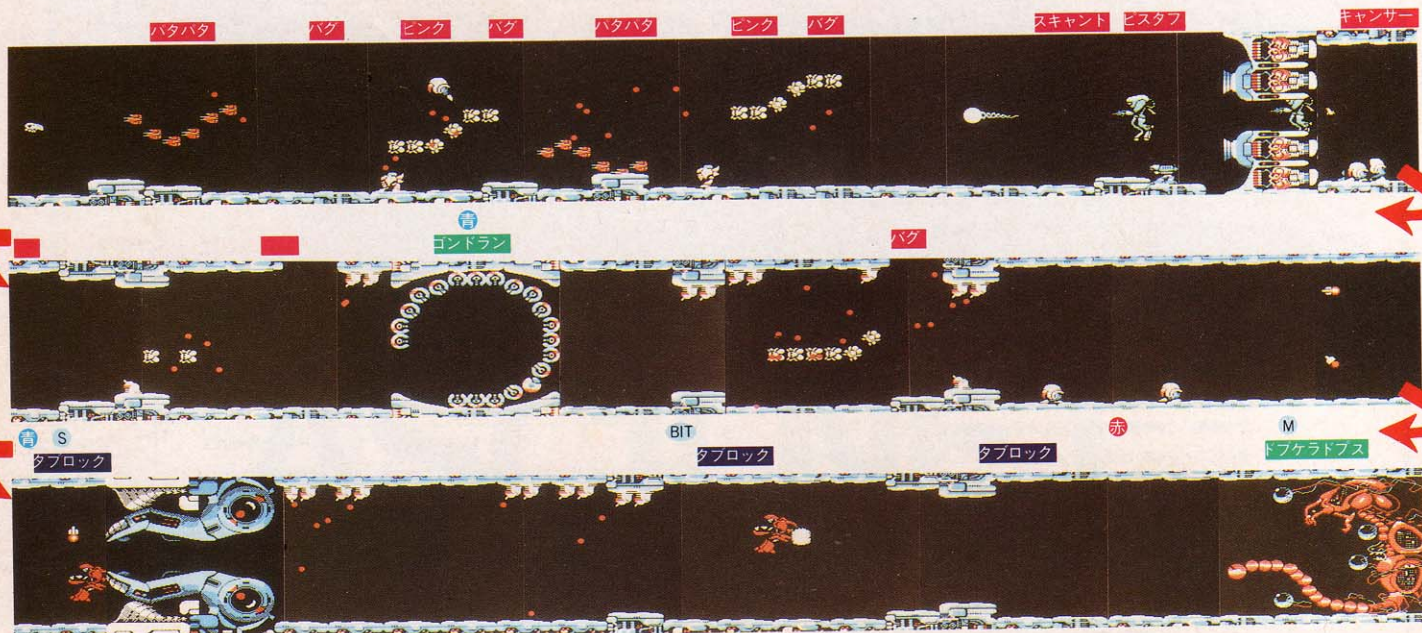
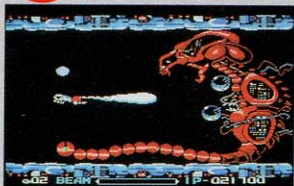
さらに進んでいくとゴンドランが回転しているので、波動砲をためて輪の中に入り、青い弱点を撃てば、すべての砲台が誘爆するぞ。

その後はタブロックが3体出現し、ドブケラドプスの登場だ。

★スキャント

⬆フフフ、お前の波動砲より、俺のほうが太くてたくましいぜ！　まいったか！

★タブロック

⬆こいつの出す誘動ミサイルはしつこい!!　ミサイルを発射する前に倒せ！

BOSS 1 ドブケラドプス

⬆腹についている顔がこいつの弱点だ。

⬆もたもたしてるとせまってくるぞ！

ドブケラドプスの攻撃パターンは、しっぽを振りまわすことと、ときおり腹の顔から高速連射弾を放ってくることだ。2周目になると、しっぽの先から弾を出してくる。上の顔は怖そうな顔をしているが何もしない。こけおどしだね。

さて、倒しかただが、一番後ろで待ち、しっぽが下がった瞬間に腹部の顔めがけて波動砲とフォースを同時にたたき込むのだ。成功したら左上に逃げてひたすら連射。

明日のために その1 波動砲の使い方

波動砲とは、R-9（自機）の最大の武器だ。宇宙戦艦ヤマトを見ていた人にはわかると思うけど波動砲はとてつもない破壊力をもっている。カタいキャラも1、2発で撃破してしまうのだ。

弾の発射ボタンを押しっぱなしにしていると、波動エネルギーが充てんされていく。そしておもむろにボタンを離すと、蓄積されたエネルギーが波動砲として発射されるわけだ。カタいキャラはもちろん、貫通力もあるから、ザコを一掃するときも使えるぞ。

STAGE2 場面はうってかわって、スプラッタ世界に！

メカ世界をクリアーして、やってきましたスプラッタ面、ステージ2は今はやりのエイリアン世界での戦いなのだ。

スタート地点に並んで立っている、の一みそのビン詰めのようなものを通りぬけようとすると、いきなりおたまじゃくしみたいな、ウッキーが高速で飛んでくるので気をぬかないようにしよう。

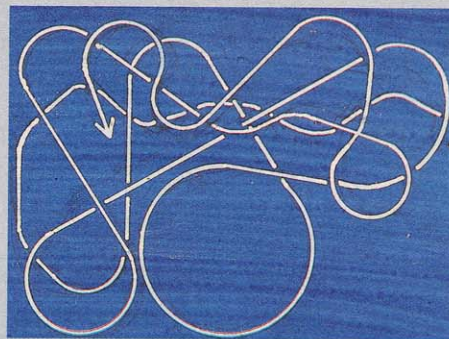
少し行くと、つぼみのようなものが地面にくっついている。これはバルドルといって、ほうっておくと、ゾイドというキャラを次々と生み出してしまう。とっとと片付けてしまうのが賢明だろう。

進んでいくと、地面からいきなりとび出してくる奴がいる。これがガウバーだ。こいつは波動砲で倒すのが一番早いし、楽だ。

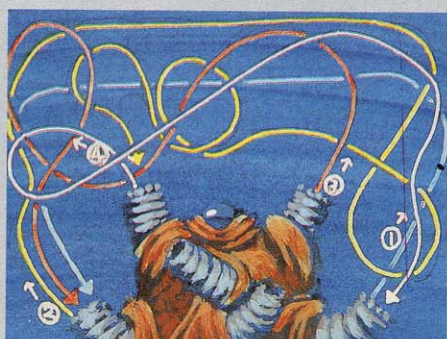
BOSS 2 ゴマンダー&インスルー

2面のボスはゴマンダー、弱点はときどき外に突き出す青い球体だ。さて、このゴマンダー自身はまったく攻撃力がない。が、そのかわりにインスルーという巨大なイモムシ状の生物を体内に飼っていて、それに自分を守らせている変な奴なのだ。

インスルーは破壊不可能で、ときおり身体の節から8方向に弾を出す。この節は破壊可能だが、ゴマンダーの体内に入ると回復してしまうのだ。とにかく、インスルーの動きを覚えよう。

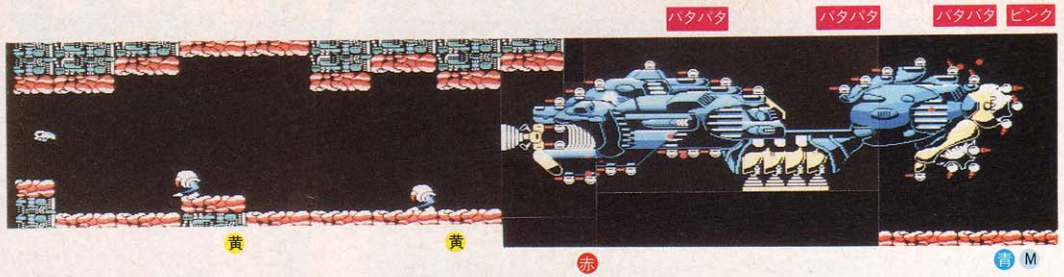
⬆インスルーにぶつからない安全地帯を探すのだっ!!

これがインスルーの動きだ!!

⬆こちらは、登場してからゴマンダーに入るまでの動き。

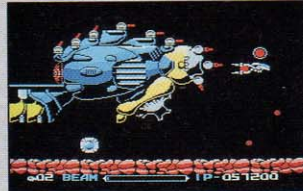
⬆こっちは、ゴマンダーに出入りする動き。4パターン。

■STAGE 3■ 巨大戦艦出現! デカい、あまりにもデカい

3面は始めから終わりまで巨大戦艦のステージだ。

オリジナル版とくらべると、少し攻撃があまくなってしまったけど、巨大戦艦のイメージはよくでていると思うよ。

フォースの分離、付けかえの練習をするのにいいステージだ。

BOSS 3 巨大戦艦

⬆逆噴射ノズルは、波動砲で撃つか、分離したフォースをめり込ませて撃とう。

⬆このノズルがカタいのよね。波動砲だとじれったいから対空レーザーで撃とう。

⬆フォースを後ろに付けかえて、砲台を破壊。そのままつっこんでもGOOD!

⬆それ今だ! ふところにもぐり込んで、弱点の目玉に波動砲をおみまいするのだ。

■STAGE 4■ スカルトロンが生み出した糸状細胞ステージ

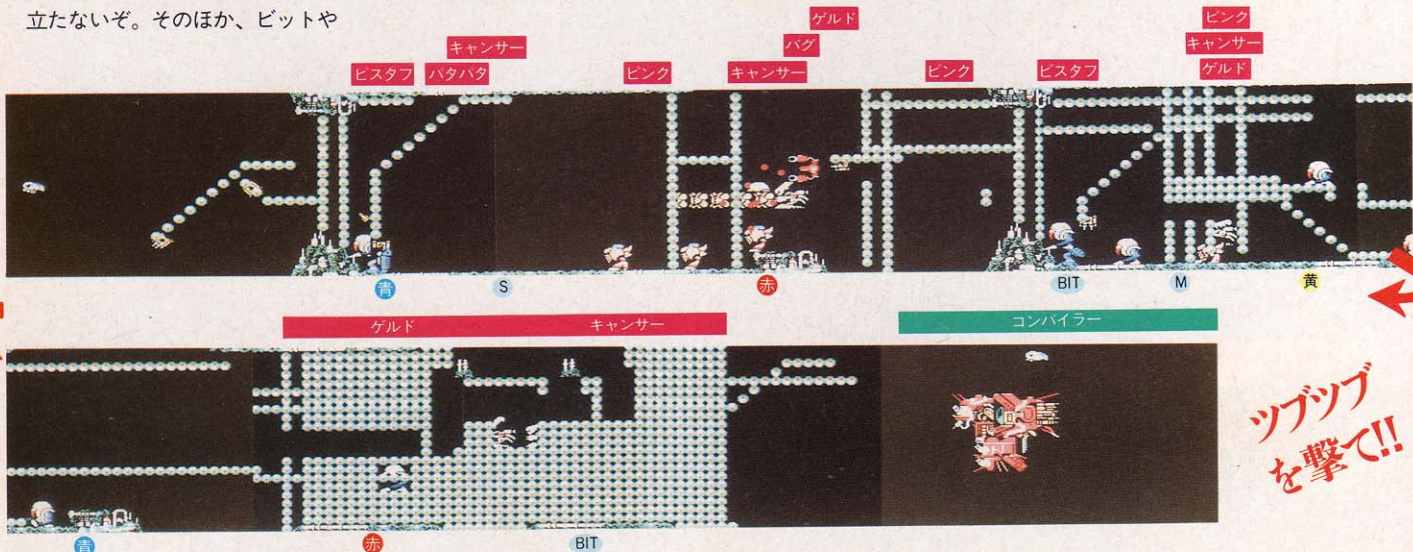
この面で注意しなければいけないのは、やはりスカルトロンの動きだろう。後ろに糸状の細胞をばらまきながら飛びまわるこのキャラをほうっておくとたちまち身動きのとれない状態になってしまう。早め、早めにやっつけていかないと、あとで苦労するぞ。

スカルトロンの出した細胞は、通常弾で消すことができるが、反射と対地レーザーはまったく役に立たないぞ。そのほか、ビットやフォースを接触させても消せるので、フォースを分離させて、進路を切り開くという方法も、なかなか有効な技だと思われる。

★ピスタフ

⬆こらこら、そんなところでミサイルを発射したら危ないじゃないか!

明日のためにその2 ビットの使い方

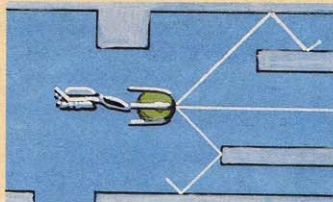
ビットをただのオマケのように思っている人はいないかな! ビットは接触した敵にダメージを与えられるんだ。後ろから飛んでくるスカルトロンをやっつけるときは、ビットをぶつけてやるのが一番なんだよ。

ツブツブを撃て!!

BOSS 4 コンバイラー

コンバイラーは3つに分離して、画面内を動きまわる。弱点はそれぞれの青い球体で、攻撃パターンは通常弾と、レーザーの2種類だ。反射レーザーで戦うと、わりと楽に倒すことができるぞ。ビットをめり込ませる技も有効だ。

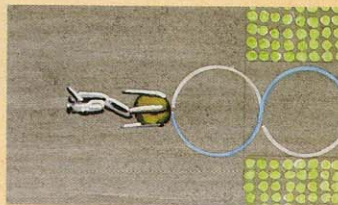
⬅分離したときは、それぞれの攻撃のおよばない位置をキープしつつ、敵の弱点を撃つのだ!! 簡単だよね。

⬅合体したら、フォースをこのようにめり込ませ、いっしょに動きながらレーザーを撃ちまくるのだ!!

明日のために その3 レーザーの使い方

⬅反射レーザー

反射レーザーが最も役に立つのは、障害物の多い、入り組んだ地形である。6面や、7面ではかなりの威力を発揮するぞ。コンバイラーに有効。

➡対空レーザー

対空レーザーは直線上にいる敵に対しては、最大の破壊力をもつが、弱点は攻撃範囲がせまいということだ。4面、5面にはもってこいだ。

⬅対地レーザー

対地レーザーは上下の地面からしか敵が出現しないような2面、8面が最も有効。また、6面の最後や、3面の巨大戦艦にもけっこう使える。

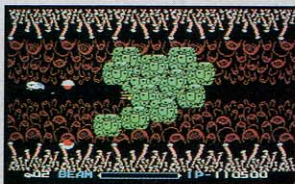
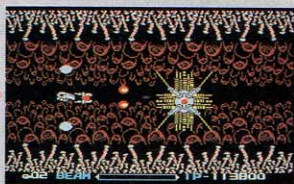
STAGE 5

敵の総攻撃が始まった! 気を引きしめろ!

5面はレーザーが雨あられと飛んでくるステージだ。おまけにヘビのようなムーラが大きな顔して画面内を飛びまわっている。

この面はとにかく危なくなったら、一番下に逃げ込もう。上下の海藻みたいなのは、接触しても大丈夫だから安心してつっこもう。ビットがあれば、その位置からジータを破壊することもできるぞ。

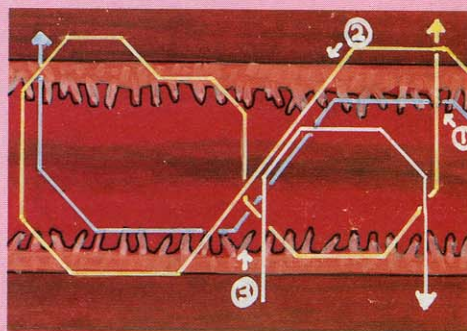
BOSS 5 ベルメイド&タコ

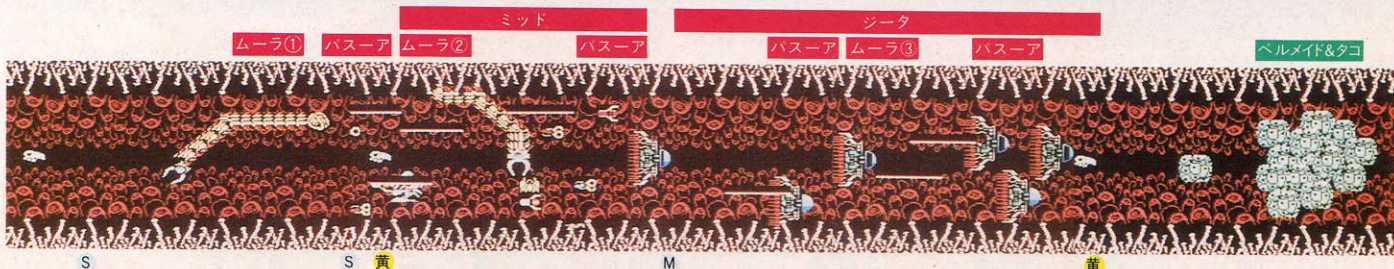
ここのボスはベルメイドという機械で、こいつはまったく弱い。問題はそいつを守っているタコというキャラだ。ベルメイドはこのタコを飛ばして攻撃してくるんだけど、このタコの動きがイヤラしい! そのうえカタい! とにかく、よけながら連射あるのみ!

⬆対空レーザーを撃ちまくるか、ねらいを定めて、波動砲を撃つしかない。

⬆タコを全部やっつけちゃったら、もうこんなやつただのザコよ、ザコ。

★ムーラ

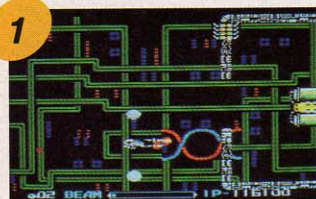
⬆ムーラを撃って、どんどんダメージを与えていくと、そのうち……。

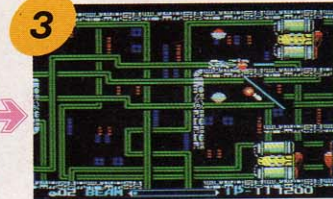
⬆ほら、ついに爆発した。まさにウルトラダイナマイト。当たると死ぬよ。

こいつは便利!! ムーラの動きだ

⬅ムーラを撃たないで逃げまくる、って人はこの図を覚えとくと便利だぜ!

ミッド　ジータ
ムーラ①　バスーア　ムーラ②　バスーア　バスーア　ムーラ③　バスーア　ベルメイド&タコ
S　S　黄　M　黄

STAGE 6　すばやく正確な動きが要求される超難所だ!

この面は難しい。それでなくてもせまい通路のなかを、ドップが高速で動きまわってるんだから。でも大丈夫、ドップにぶつからない場所がそこかしこにあるのだ。ただ残念なのは、その場所が自機のはばギリギリしかないせまい空間だということだな。とにかく、パターンを見つけてクリアーしよう。

パターンを作ってクリアーしよう!

1 ⬆上下のニュートをやっつけて、すばやく中へ入ろう。入ったら少し下へ下がる。

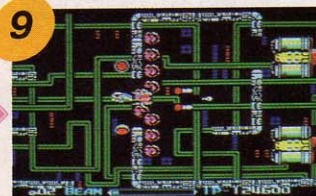
2 ⬆ニュートをかたづけながら、この位置に入る。ここはドップには当たらないぞ。

3 ⬆ピンクを倒したら、すぐにこの位置へ入ろう。上のニュートの弾に要注意。

4 ⬆自機をこのラインに合わせてニュートを撃つ。下におりて行って撃ってもOK。

5 ⬆左上でぎりぎりまでねばって、ピンクの大群をすべて撃破してから進もう。

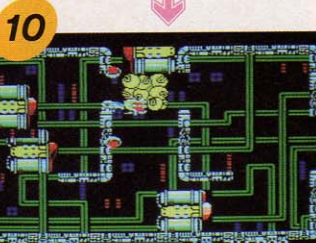
6 ⬆ここで対地レーザーに付けかえて、最後のところにそなえるのも1つの手だ。

7 ⬆タイミングをみはからって、一気にドップと壁の間のすきまにとび込むのだ!

8 ⬆この位置で前から来るドップをかわす。このあと上下からドップが出現するぞ。

9 ⬆じゃまなニュートをさっさと倒し、最後の部屋に突入だ！　安全地帯へ急げ！

BOSS 6
いまへん

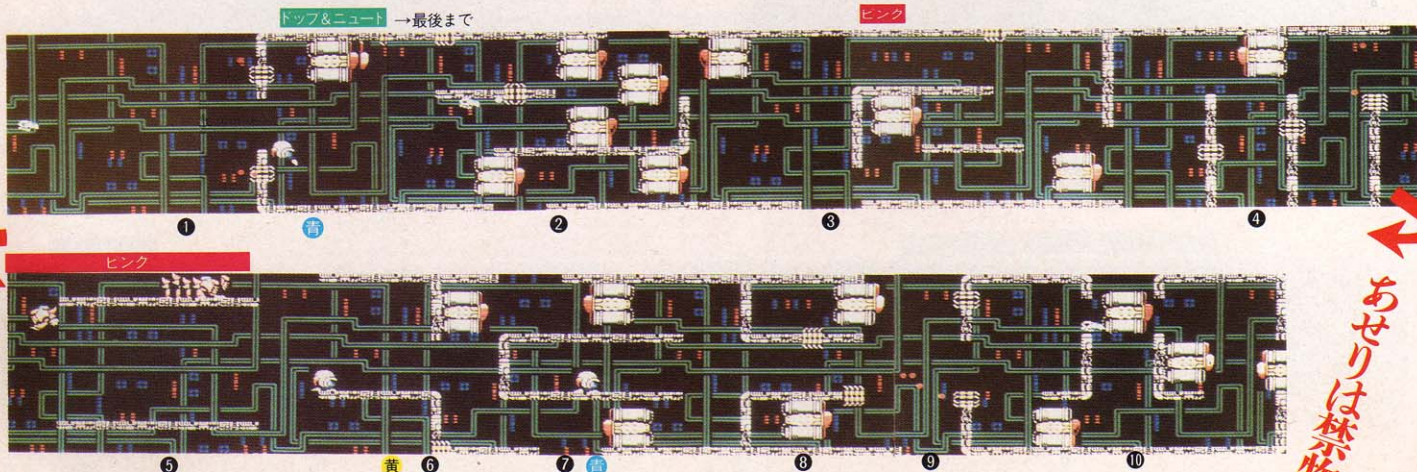
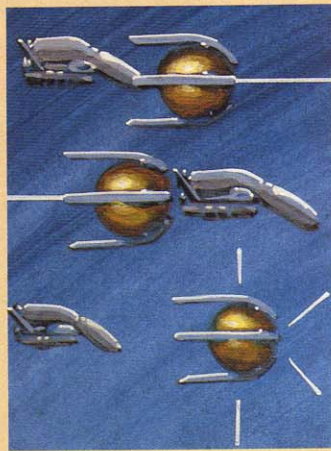
この面にはボスキャラはいない。この場所で、次々と出てくるドップをやりすごしながら一定時間たえればクリアーとなる。

MSX版は安全地帯があるからそこにいれば楽勝だね。

10 ⬆安全地帯はここと、L字型の壁の真下だ。どっちでも好きなほうでどーぞ。

明日のために その4　フォースの使い方

フォースを前につけっぱなしでプレイしている人はいないかな？　フォースはもっと活用しなきゃね。

前後につけかえて使うのはもちろん、ときには分離して使うことも必要だ。

例えば、壁のむこう側にいる敵に分離したフォースを体当たりさせてやっつけるとか、ボスキャラの弱点のところにフォースを固定しておいて、自分は安全な場所にかくれている、なんてこともできるんだよ。フォースは上手に使って楽しいプレイ。

あせりは禁物

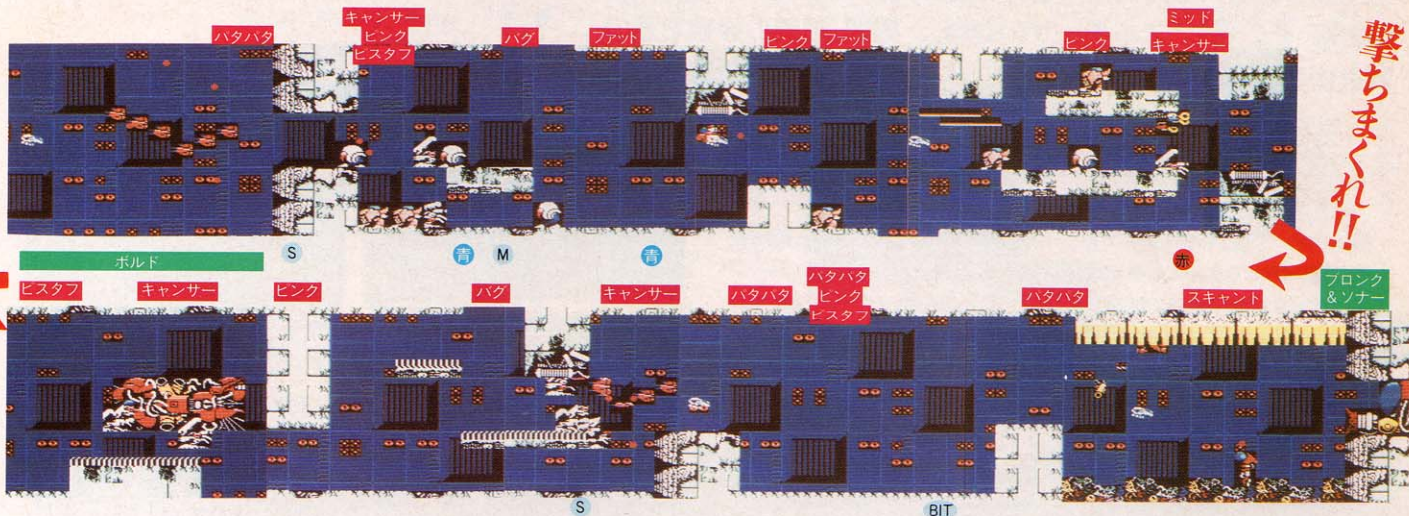
STAGE 7 ゴミ処理場を舞台に最終攻防戦が始まる……

ここはまだ未完成だったのでなんともいえないんだけど、オリジナル版はかなり難しかったから、MSX版も難易度は高くなるんじゃないかな。特に、撃つと爆発する壁に気をつけよう。爆発にまき込まれると誘爆してしまうぞ。ボルドはひじょーにカタいので自信のない人は撃たずによけよう。

BOSS 7 ブロンク

この面のボスは壁のむこうからときどき顔を出すブロンクだ。常に上から大小のゴミが降りそそいでくるので、一瞬の気も抜けない戦いになるぞ。ゴミを前後によけながら、ブロンクが出てきた瞬間に青い核めがけて波動砲を撃て！

⬆時間切れを待つ場合はこの場所ね。

⬆ゴミといっしょにPOWアーマーが。

STAGE 8 殺る! 今日こそ奴の心臓を止めてみせる!

さあ、とうとう最終面にやってきたぞ。フォースとビット2つという最強状態の場合は、一番後ろに下がって、弾を連射しているだけで、どんどん進んでいけるはずだ。途中でウィンが飛んできたら一度前に出てかわして、再びもとの位置に戻ろう。もし、弱い状態できてしまった場合は、ひたすら逃げまくって装備をととのえよう。

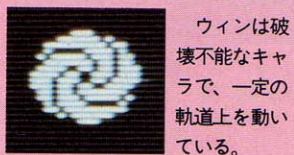
BOSS 8 バイド

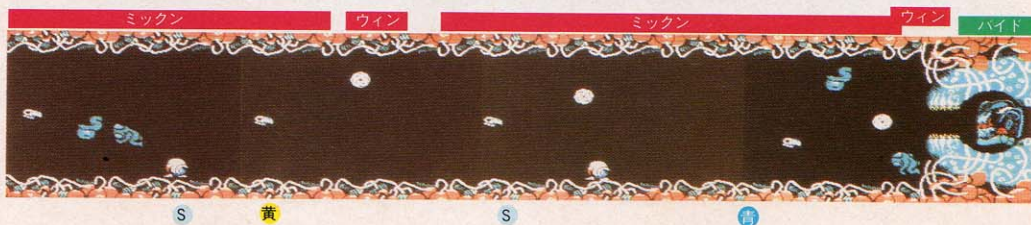
⬆それ今だ、フォースをたたきこめ！

⬆ミックンを撃ちつつウィンをかわす。

⬆やったぁあ。ついにバイドを倒したぞ。

こいつが悪の親玉バイドだ。バイドは触手状のバリアで守られているので、攻撃できないのだ。よって倒す方法は1つ。バリアが消えた瞬間に、フォースを分離させ、バイドにめり込ませる！ あとは逃げまくるだけでOKだ。

ウィンの軌道だ!

ウィンは破壊不能なキャラで、一定の軌道上を動いている。

バイドが吐くウィンは2個までで、時間がたつと軌道をはずれて、R-9を追いまわすようになるのだ。時間は短いぞ、急ぐのだ！

パズル、パズルで今夜も徹夜!?

王家の谷
エルギーザの封印

■コナミ　MSX1　5,800円（ROM）
MSX2　5,800円（ROM）

ずっとアクションゲームを出し続けていた、あのコナミが今回世に放つのは、なんと！　名作アクションゲーム、『王家の谷』の続編、その名も『エルギーザの封印』。難問、珍問の連続で君の頭を悩ますのは必至。そこで今回はこのゲームを解析するのだ。

久し振りのコナミのパズル！

時は未来。先祖代々からピラミッドの謎に挑んできたビック家の当主、〝ビック13世〟は、謎の惑星レムールに眠るピラミッド遺跡群で碑文を発見した。そこには恐るべき事実が刻まれていた。

——魂はレムールの地、
エルギーザへと導かれん——

これによると、古代エジプトの王族は惑星レムールからの植民であり、ピラミッドは死去した王たちを、故郷のレムールへと瞬間転送する装置であったのだ。ガーン。

さらには、遺体と共に埋葬された財宝は制御装置の役目を果たしていたが、長年の調査、盗掘で荒廃しきったピラミッドは今やコントロールを失い、自爆の道を進んでおり、そのパワーは優に地球を崩壊させてしまうほどになっている。地球を救う道はただひとつ。地球のピラミッドとリンクしている惑星レムールの中核ピラミッド、『エルギーザ』の中枢機能をストップさせるしかない。はたしてビック13世は地球の危機を救うことができるであろうか？　とまあ、こんなストーリー。

⬆ピラミッドの香り漂う、タイトル画面。これはMSX2版だけど、MSX1もいいデキ。

⬆プレイ中の画面。ホント、こんな難しい面ばかりで頭の中は大パニック。

『王家の谷～エルギーザの封印』（以下、『エルギーザの封印』）はそんな重々しい雰囲気で始まりますが、中身はコミカルなキャラクターが動く、パズルアクション。シンプルだけど奥の深いゲームなのです。

難問だらけの全60面！

トホホ

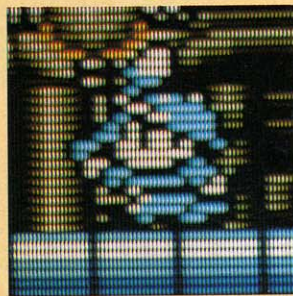
ルールはきわめて簡単。各ステージに散らばるソウルストーンをすべて集めて出口の扉に入れればステージクリアー。こう書くと簡単そうだが、実際は各ステージが複雑な構成になっており、道具や武器を使わないと、進めないようになっている。さらには道具の使う順番、タイミングを考えなければ解けないのだ。これがゲームの展開を難しく、また面白いものにしている。そんな面が6基のピラミッドに10室ずつ、計60面もあるのだ。これは大変だぞ。

これを全部集めて

⬅魂の石、ソウルストーン。これを全部集めることが第一の目的だ。

➡封印された扉。封印（黄色の玉）をすべて解けば開くのだーっ！

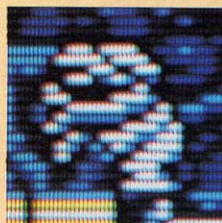
クリアー

こいつがビック13世

⬆スコップをかついだ、勇ましい（？）姿。彼がビック13世だ。でも何歳だろう。

先祖代々エジプトのピラミッドに魅せられて、その神秘に挑んできたビック家の13代目。惑星考古学者という職につく。先祖は何をしてたのか。まさか、〝墓あらし〟？

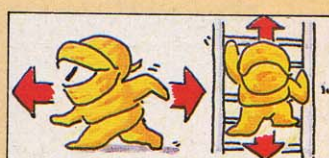
各面はこんな感じになっておりますです、ハイ

プレイヤーの行く手をはばむお邪魔虫軍団!

スノウマン

⬆どこから見てもフツーのミイラ。でも弱っちいからかるくモンでしまおう。

棺の中から現われ、床をウロウロするだけの、ミイラさん。動きが単調だから、そんなにイヤな敵ではない。でも、頭上から突然落ちてくるときは注意しろよ。

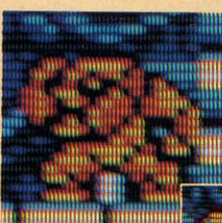
フロウマン

⬆へへへー、オレは強いんだぜ。キレンジャーじゃないぞ。カレーは好きだが。

こいつもミイラだが、ビックを追いかけてくるので、強敵だ。特にハシゴの上り下りのスピードが異様に速い。あまり友達にはなりたくないタイプといえよう。

ピョンシー

⬆ツタンカーメンみたいなわりに、やけに身の軽いヘンな奴だな。ピョーン。

その名の通り、ピョンピョンと跳ねてビックを追いかける奴。でもね、彼がジャンプしている間に下を通りぬけられるから、慣れれば意外とコワくない敵だな。

ロックロール

⬆キョロキョロと辺りを見まわす姿は、「忍○くん」に似ている。

キョロキョロしたかと思うと突然岩になってゴロゴロ転がる、岩男。武器では倒せないが、動きを止めることはできるのです。

そして、プレイヤーの操る道具&武器の紹介じゃ

武器

ビックは、敵に対してはまったくの無防備。そこで、武器の登場となるわけだ。これらは敵をやっつけたり、足止めすることができるので、うまく活用しよう。

ナイフ

敵か障害物に当たるまで、投げた方向に飛び続ける。ベリーナイフ(ナイス)。

ブーメラン

投げて一定距離飛んだのち何にもぶつからないともどってくる、便利な武器。

道具

壁や床を掘ることのできる、道具アイテム。これらをいかに使うのかが、このゲームのカギを握っているといっても過言ではない。慎重に考えて使ってほしい。

ドリル

壁を横に、縦2×横2ブロック分、掘ることができる。掘る音が気持ちイイ。

ピック

ツルハシのこと。床下を2×2ブロック掘る。さあ、えんやとっと掘ろうぜ!

ハンマー

壁を横に2×1ブロック掘る。つまり、ドリルの半分しか掘れないってコトさ。

スコップ

「船長、その考えは非論理的です」。ちがうね。床下を1×2ブロック掘るのだ。

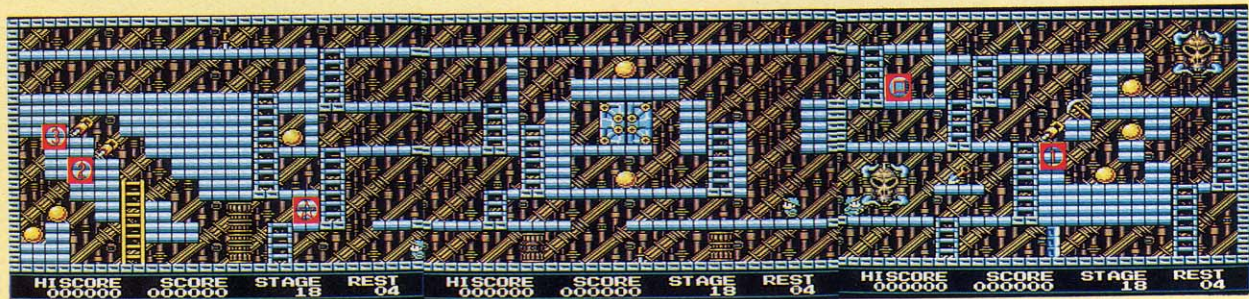
注意 アイテムを持っている間はジャンプ不可

アイテムを取るには、その置かれている場所をビックが通過すれば取れます。そのかわり、アイテムを持っている間はジャンプができないよ。

⬅アイテムを持つと、そのアイテムを使わないかぎり、ジャンプできない。

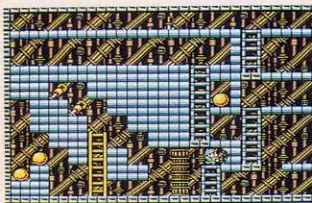
お次は具体的な面を紹介といきやしょうぜ、親分!「がってんでい!」

それでは具体的にどう解くかをお教えしましょう

STAGE 18

⬆では、具体的な攻略をお教えしましょうね。今回、モデルとして取りあげられたのは18面です。

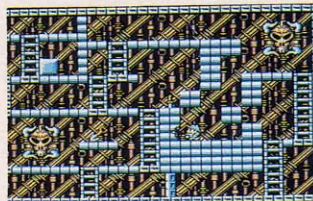
⬆基本的にはどの面も使うテクニックは同じ。要はそれらをうまく組みあわせて使えるかなのです。

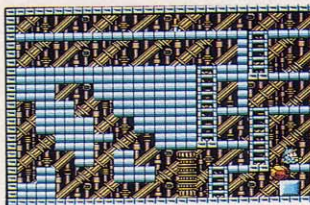
⬆そうそう、この面にあるスコップはダミーなので使う必要はないぞ。考えすぎないよーに。

まず通路を開く

⬆まず、ここを掘ることからすべてが始まるのさ、岩が落ちてくるので注意。

この面で最初にやることは、☆印のブロックを掘ること。ここを掘ることで右上の動かせる岩に行けるし、出口への道を確保できるのだ。そして掘るときは必ず①のドリルを使うこと。そうしないと後で詰まることになるよ、ホント。

右側はこうして取るのです

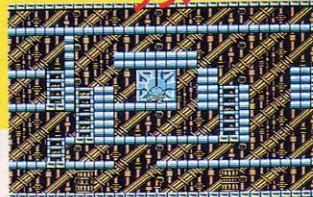
次に、取れるソウルストーンは全部とること。左はロックロールにのれば取れるよね。すると問題は右側の部分。②のドリルを取って、道具2つで掘れる、ということに気づけばオーケー。ここはなかなか気づかない人が多いのだ。

⬆ここは穴を2回掘るだけでいいのだ。意外と考えつかないでしょ、これって。

岩を、どこで使うか?

⬆画面を見てっ！　ほーら、こうすれば渡れちゃうのです。もうすぐクリアー。

そして最大のポイント。真ん中の出口のトコは、③のドリルを使わないと入れないのです。でも穴があいているので渡れない。どうしよか。そう、右の回の動く岩を持ってくるのです。そして誘導でロックロールをはめて、渡ろう。

では、おさらいだ

というカンジでクリアーできるのです。この面は一番最後に、岩の上にロックロールを誘導することと、☆のブロックを掘ることがポイントになっている。各面のポイントを見つけることが大切です。

クリアーじゃ!

⬆おおお、本当にクリアーできたよーん。生きててよかったー、と思うとき。ふう。

RETRO-MSX 出張版 ～王家の谷～

いいゲームはいつやってもいいよねえ。そう、RETRO-MSX(出張版)のお時間がやってまいりました。いやあ、徹底解析のページにこんなコーナーを作っちゃう私って、少し強引。ゴーイソマイウェイ、なんてね。

でも、これには深いわけが。エルギーザの封印には〝KING'S VALLEYⅡ(王家の谷2)″という副題がついている。Ⅱということはこのもととなるゲームがあるはずですね。それが『王家の谷』。発表当時は、〝アクションアドベンチャー″と言われ話題を呼んだ名作ソフトです。

それでは少し遊んでみますね。お、面白い。シンプルな構成と、オリエンタルな雰囲気ただようコミカルなメロディー。プレイした感想は、階段を下りるタイミングがコツとなっており、アクションが前面に押し出されたほどよい緊張感が〇(マル)、でした。

⬆画面は『エルギーザの封印』にくらべたら、だいぶシンプル。でも面白さは同じ。

⬆ツルハシをかついだ、勇姿。グー。

⬆ミイラも昔はやせていたのね。

ビックにインタビュー

今回ご紹介するのは、世界一の冒険家、ビック13世(32)さんです。ビックさんはあらゆる冒険に備えて、日頃の運動をかかさないとか。

㋪「ええ。冒険のあいまには腕立てをかかさないようにしています」

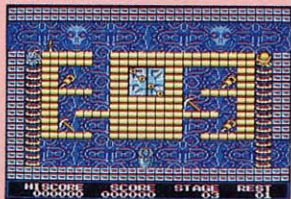
ほほう、意外に努力家なのですね。

⬆ポーズすると、腕立てを始める。

⬆飛び散る汗が、〝男″らしいぜ。

実際にクリアーするための基本的テクニック7

1.ステージの広さを知ること

プレイしてみるとわかると思うが、各ステージは1画面から最大6画面の広さがある。さらに、広いステージはT字、L字という変則的な形になっていることがあるので、スタートしたら何画面分の広さがあるのか、形はどうか、などを知ることだ。

⬆始めは、面の構造は簡単だが、後のほうはわけがわからなくなる。ひええ。

2.主人公の動きを把握すべし

➡ジャンプできる幅を覚えるんだ！

プレイヤーの操るビックの動ける範囲は、意外と制限されている。だから、ビックの操作に早めに慣れること。それが上達への第一歩なのであーるある。

3.道具を使う場所を見きわめる

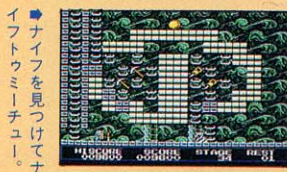
このゲームで最も大切なポイントは、いつどこで道具を使うか、ということ。そこで、まずキミがしなければならないこと。ここは絶対掘らなければいけないな、と思う箇所をすべてチェックしてほしい。そしてそのチェックした数と道具の数をてらしあわせて数がたりていれば、次に取る順番を考えよう。ここまでいけば半分解けたも同然だ。

道具がたりない!? それはチェックが甘い証拠じゃ！

⬆逃げ道を確保しておく、というのもきちんとチェックしておくことだな。

また、基本的には道具はあまらないようになっているので、道具の数があまったら、見落としがないか、もう一度考えてみることだね(例外もあるけど)。

4.武器を有効に使う

➡ナイフを見つけてナイフトゥミーチュー。

敵にはさまれてヤラれてしまったよお。こんなことを避けるため、道具を使うとき以外は、できるかぎり武器を持って移動するようにしよう。それが安全。

5.敵を誘導して活用しよう

敵はいくら倒しても、すぐに復活してしまうので、運が悪いと逆に敵に追いつめられてしまうことがある。だから、むやみに倒すより、敵を誘導して遠ざけてしまうほうが安全なのだ。

⬆ここでビックが右のハシゴを上ぼると、つられてフロウマンも上ぼりだす。

で、その誘導の方法だけど、敵はビックと同じ高さにあわせてから追いかけてくるので、画面の上か下に誘っておき、そのすきに自分の通りたい道を通ってしまう、というようにすればいいのだ。慣れればカンタンだから、すぐマスターできる。

また、ロックロールが岩になって止まっている間は、踏み台として利用できるので、積極的に活用すること。重要テクだ。

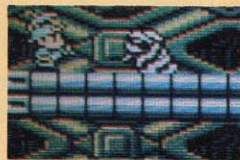
6.画面切り換えで敵を消せ!

敵が迫(せま)ってきた！ でもアイテムを持っているからジャンプもできないし、どうしましょ、トホホ。なんてことがよくある。

でも、大丈夫マイフレンド。この画面切り換えのテクをマスターすれば、自分の手をよごすことなく、敵を消してしまえるのです。やりかたは、①敵をある程度ひきつけて、画面をいったん切り換える。②2キャラ分ほどビックを歩かせたら、戻る。③すると、前の画面にいた敵はなぜかいなくなっている！ かなり重宝するワザですよぉー。

⬅こんなときは、まず左へ一度逃げよう。

⬅次に右のほうへ戻ってみると……。

⬅ほらね、敵が消えている。不思議だ。

7.トラップに気をつけて

ビックを待ちうけているのは敵だけではない。渡ると消える床、通過すると突然現われる壁、一方通行の扉などの、さまざまな罠が行く手をはばむ。このテの罠は自分で何度も試して場所を覚えていくしかないみたいだ。

⬅このハシゴを、まずは上ぼってみましょうね。

➡げげーっ。ハシゴがなくなった。ガーン!!

エディットで広がる無限の世界!

『エルギーザの封印』をやっていると、へぇ～、こんな解きかたがあったのかあ、と感心させられる面を、ちょくちょく見かける。

しかし、これらの面をやりこんでいると、プレイヤー側も、「ああ、ボクならあそこをこうして、もっと難しくできるのになあ」、「私はもっとカワイイ面をつくりたいわ」、というように面をプレイするだけでは飽きたらなくなってくるのだ。

しかーし、そこらへんもしっかりとコナミは考えてある。そう、エディット機能がくっついているんですよ、コイツ。これを使ってキミが誰も考えなかったようなスゴいアイデアの面や、何画面にもわたる(最高６画面)大作だってカーンタンに作れちゃうのだっ。

で、Mマガでも一部の人間が燃えている人々がいるワケ。こういう人々はお互いに難しい面を作って相手にやらせて楽しんでいるみたい。で、今回はMマガが特別に、読者にエディットで作った面を見せちゃう。彼らのコメントものせておくので参考にしてほしい。意外と難しいぞぉー。

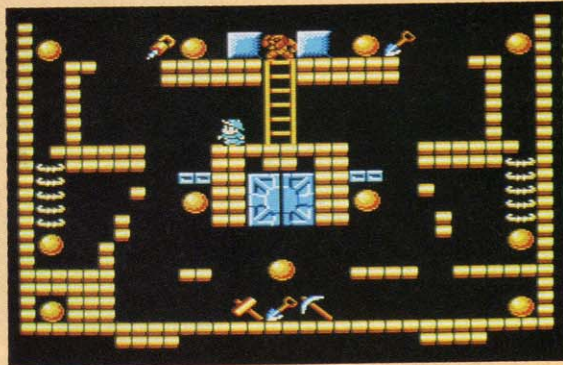
そうそう、このエディット機能、慣れるまでがチト大変。初心者はあらかじめ作る面を設計しておいたほうが楽だと思います。とにかく、一回作ってみよう。面白いから。

⬆パーツリストの選択画面。テープ、ディスクと『新10倍』にセーブができる。

⬆Mマガ特製、「ウソTM」面。こういうのを作るトコロに、こだわりを感じる。

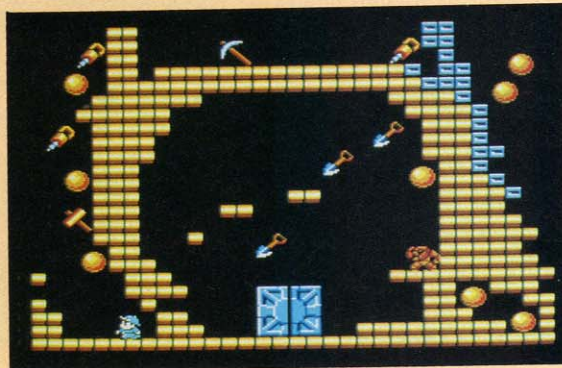
⬆今度はひらがなバージョン、「うそTM」面。ふざけた面を作るのも面白いぞね。

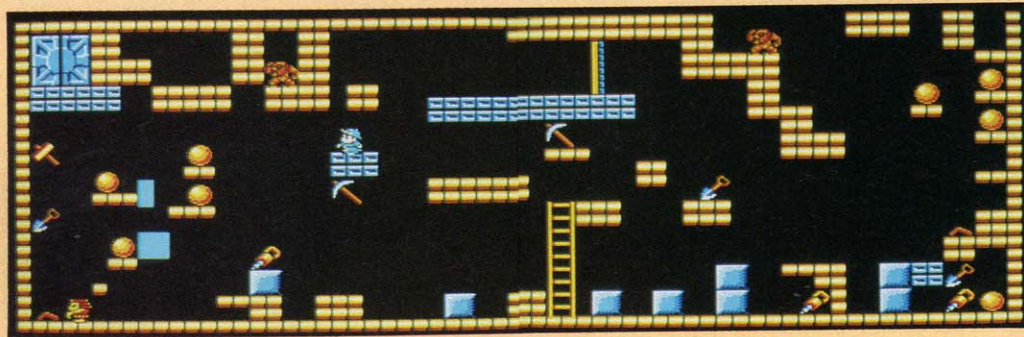
Mマガの作った面をやってみようじゃないか

作品例1

難易度 ★★★

難易度もお手頃の〝LONDON〟面。シンプルなデザインだけど扉の左下のソウルストーンをどう取るかがポイントだな。

フムフム、この面は正統的なアイデアでつくられているみたい。でも、こういうのにかぎってやらしいのが多いんだよねー。

作品例2

難易度 ★★★★★

製作15分、手直し４時間(!)の大作、〝SUIHOH〟面。「初め、モナリザの顔のデザインだったんだよねー」。そう言われるとそんな感じがしてくるな。でも、この面、とっても難しいんですよ。ホント。あるワザを使わなければ、絶対解けない面ですね。

作品例3

難易度 ★★★★

「はっきり言って卑怯です」。とはログインのゲーマーＳ君の談。この〝MAKOTO〟面は右半分は正統的パズルだけど、左半分はトラップの壁を使わないと解けないのだ。でもトラップはズルイと思うなあ。

ある日、Mマガに一通の手紙がとどいた…

左を見てください。横に6画面分もある、超大作。実はコレ、コナミから送られてきた、〝MSXマガジン〟面なのだ。添えられた手紙には、「ハーイ、コナミです。今回はネ、Mマガへの挑戦状として、この面をプレゼントしてあ・げ・る。でもー、ちょっとマヌーなMマガのみなさまには、難しいかもしれないわね。あ、怒った。今ちょっぴりムっとしたでしょ。へへーんだ、くやしかったら解いてみろってんだー、おしーりペンペン」、と書かれていた(うそだ。こんなこと書くわけないでしょ)。

で、編集部でもさっそくプレイしてみました。——と、解けない。スコップがカギかな? と思うけど、だれもクリアーしてないんですわ、トホホ。どうしても最後のほうで詰まってしまうんだよなあ。ま、そんなワケなので読者のみんなも楽しみ(?)を分かちあうために、一度やってみてください。お願い。

⬆〝MSXマガジン〟面を解いているの図。でも、でも、解けないよォー、これ。

⬆あっ、ロックロールがやってくるっ! じつはね、これは作戦なの。ほんとよ。

エディコンでオリジナルカートリッジをもらってしまおう

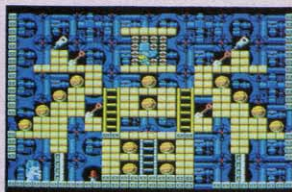
〝エディコン〟って何だ? はい、今から説明いたします。今回『エルギーザの封印』発売にあたり、コナミのイベントとして〝ゲームエディットコンテスト〟が開かれるのだあ。略して〝エディコン〟。気軽に呼べて親しみを感じるでしょ。

で、そのコンテストの賞品ですが、上位の20名様には、なんと! 入賞者の作ったオリジナルステージ入りのROMカセットがもらえるのだっ!! でも1人1通しか応募できないので、よくよーく考えて一番お気に入りの作品を送ること。そうだな、ただ意地悪な面よりも、お、コイツやるな、と思わせる面を作るとヨイ。

詳しくはコナミの広告で。

MSX1も、キレイキレイ

MSX1ユーザーの諸君、心配するな。実はこのソフト、MSX1、2版同時発売のソフトなのさっ。グラフィックがそれぞれのハードを生かした造りになっているのをのぞけば、面構成、ゲームバランス、そしてSCCによるノリノリの音楽など、まったく同じ。それにMSX1のソウルストーンはキラキラリン、と輝くんですぜ。

さすがコナミはん、1のユーザーも忘れていない。いいねいーね、いい感じだねー、ホロリ。

⬆どう? このグラフィック。信じられないほどキレイでしょ。信じなさい。

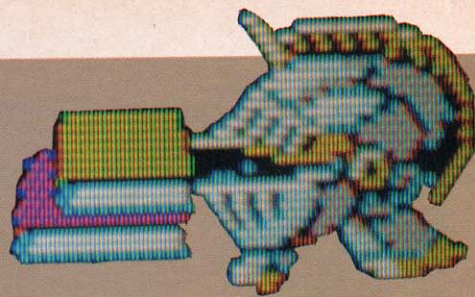
⬆MSX2? いいえ、MSX1のビックだ。

⬆敵は単色になったケド、いいぜ。

だから……

『エルギーザの封印』はホントによくできたソフトだね。パズル好きなら、絶対買ってしまいなさいね。はーい。

⬆この画面を見られるのは、いつの日だろうか……地道にやろうね、みんな。

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン

みんな『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』やってるかな？ もう世界統一を果たした人もいると思うけど、ウエーン、まだまだだよー、という人のために先月号に引き続きまたまた徹底解析するぞ。目をよーくかっぽじって読んでちょうだい。

⬆砂漠をかけぬけるモンゴル民族を描いたタイトル画面。ウーン、さすがにカッコイイ。

■光栄
MSX/MSX2
9,800円（ROM）
12,300円（サウンドウェア）
MSX2
9,800円（2DD）

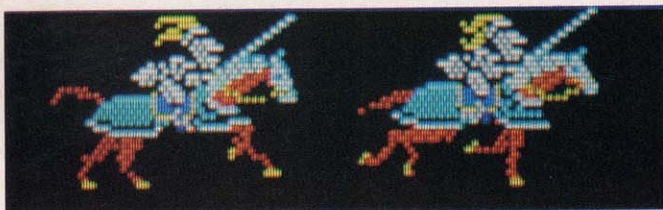
オイラはジンギスカン、嵐を呼ぶぜ

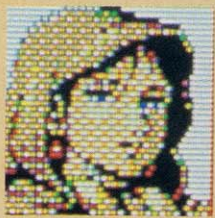
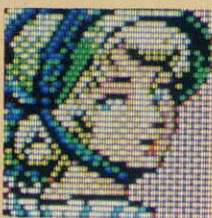
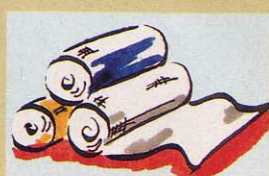
先んずれば人を制すのだ！

さーてさて、ジンギスカンをやっているみんなはどの程度まで進んだかな。このゲームもそうであるように、シミュレーションは早くやればいいってもんじゃなくて、その過程を味わうところにおもしろさがあるんだよね。まだ全然進まないよー、という人もあきらめずにじっくりと楽しみながら（苦しみながら？）プレイしてね。

で、先月号でも、これだ！ と力説したんだけど、ジンギスカンは、一般の名もない人々の動向がゲーム進行を大きく左右するんだよね。自分の統治している国の経済状態や、食糧事情、兵士の人数や装備などで、その後の戦略が決まってくるといっても言いすぎではないんだ。エーイムズカシイ！ もっと簡単にいえば お金や食糧がなきゃ戦争にいけないし、兵士の人数が少ないと戦争に負けちゃうわけなのね。だから、特に最初のころは3回の命令を有効に使うために、商品相場にいつも注目している必要があるし、国内の住民の配分に注意して国の経済力を上げたり、兵士の数を増やすことがカンジンなのだ。

話は少しずれるけど、ゲームにのめりこんでくると画面にでてくる数字のデータだけでも、本当に人々がせっせと働いているような気がしてきて、愛着を感じてしまうよね？ フム、そうなってくるとキミももう立派なジンギスカン中毒患者といっていいだろう。パチパチパチ、拍手をおくってあげようではないか、ご同輩。

じゃあ、具体的にどういうふうにゲームを進めていけばいいかだ。世界編の場合は、モンゴル帝国、イングランド、ビザンツ帝国、日本国の4国の中から好きな国を選んでプレイするんだけど、どの国にも共通していえるのは、先制攻撃が重要だ！ ということ。ゲームをスタートしたばかりのころは、ほかの国もまだ力がついていないから、わりとラクに勝てるハズだ。あっ、このとき注意してほしいのは、兵士を分散させないこと。1つか2つの部隊にまとめておくのがポイントなのだ。ある程度勝ち抜いて、供給国ができると、あとはトントン拍子だ。

各国の素顔を紹介する

	モンゴル帝国	イングランド	ビザンツ帝国	日本国
大将	 **ジンギスカン（50歳）** アジアの大帝国を築きあげたスゴイ武将なのだ。	 **リチャード1世（48歳）** “獅子心王”の異名を持つ戦争大好きな王なのだ。	 **アレクシオス（54歳）** 東地中海、東、南欧に君臨する帝国を治めた武将。	 **源頼朝（58歳）** いいくに造ろう鎌倉幕府でおなじみのサムライだ。
妻	 ボルテ	 ベレンガリア	 テオドーラ	 北条政子
特産品	 さすがに遊牧騎馬民族。毛皮は得意中の得意のものなのだ。	 タータンチェックのふるさとだけあって、織物のさかんな所だ。	 貴金属は、いつでもどこでも高く売れてなかなかおすすめだ。	 絹のはだざわりは、まるで博多人形のようにスベスベなのです。
地形	 ただひたすら広がる大平原。騎馬民族は移動に便利だ。	 なだらかな丘陵が続く島国だ。海に囲まれていて有利？　かな。	 数多くの国の興亡があった要衝だ。海あり山ありと複雑な地形。	 イングランドと同様に四方を海に囲まれている小さな島国だ。
子供	ジュチ……男　31歳 チャガタイ……男　26歳 オゴタイ……男　20歳 トゥルイ……男　14歳	アーサー……男　23歳 エレノア……女　18歳 ヘンリー……男　17歳 エドワード……男　13歳	イレネ……女　20歳 アンナ……女　16歳 エウドキア……女　15歳 ラスカレス……男　13歳	頼家……男　24歳 大姫……女　16歳 三幡姫……女　15歳 実朝……男　14歳
訓練	 砂漠のテントの前で、モンゴル民族は自分をきたえているのだ。	 ナイトのふるさと。騎士道精神を発揮して訓練にはげんでいる。	 東西文化の接点のこの国は、戦火が絶えたことがないのだった。	 さすが武士道ニッポン。竹刀を振って訓練するのでした。

敵を知り己を知れば百戦危うからずや、だ

こうやって戦いに勝つ!

じゃあ、ここで戦争をしかけていったときの効果的な戦い方をちょっくら考えてみようか。

まず、前にも書いたんだけど、戦争をする前に自国の部隊構成を見直すことが必要だ。どうするかというと、できるだけ部隊数を減らし、本隊の人数を増やしてやるんだ。極端な話、100パーセントの兵士を本隊において残りの部隊をなくしてしまってもいいと思うよ。なんども戦っているキミならもうわかっていると思うけど、ヘックスの戦闘シーンで部隊どうしが戦うときには、人数の多いほうが絶対的に強いんだよね。特に敵の本隊は、城にいるから防御力が高くて人数の減り方が少ないんだけど、大部隊で攻撃することによってそれをカバーできるんだ。

それから、部隊の種類は、攻め込む国の地形をある程度考えて決めてほしい。中央アジアの大平原やネパール付近は世界の屋根といわれるぐらいきびしい山々の連続だ。世界各地いろんな地形があるんだよね。広い草原がある国には機動力のある騎馬隊を、山や森の多い国には歩兵隊を主力にするなど自分で工夫してみよう。

で、いざ攻め込んでいったら、ザコどもには目もくれず、敵の本隊めがけてまっしぐらに突っ込むんだ。たぶん、戦っているとキミのほうが優勢になってくるはずだから。敵も最後のあがきで、大将どうしの一騎討ちを申し込んでくることもあるから、そのときあわてないためにも自分の能力値は、高くしておく必要があるね。さあ、これで一丁上がりだ。敵の大将を処刑するか将軍候補にするかは、キミの判断次第だ。

⬆山また山の連続で、なかなかハードな地形だ。いやだねえ。

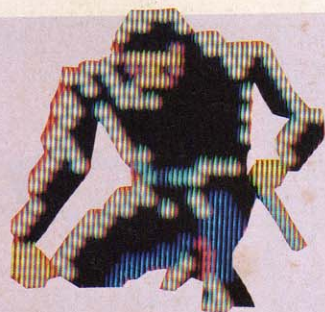
⬆だだっぴろい草原の広がる国。ここでは騎馬隊が有利だろう。

⬆これぞ自然の要塞。山と海に囲まれて攻めにくいったらホントに。

とりあえずは仲良くしておこうか

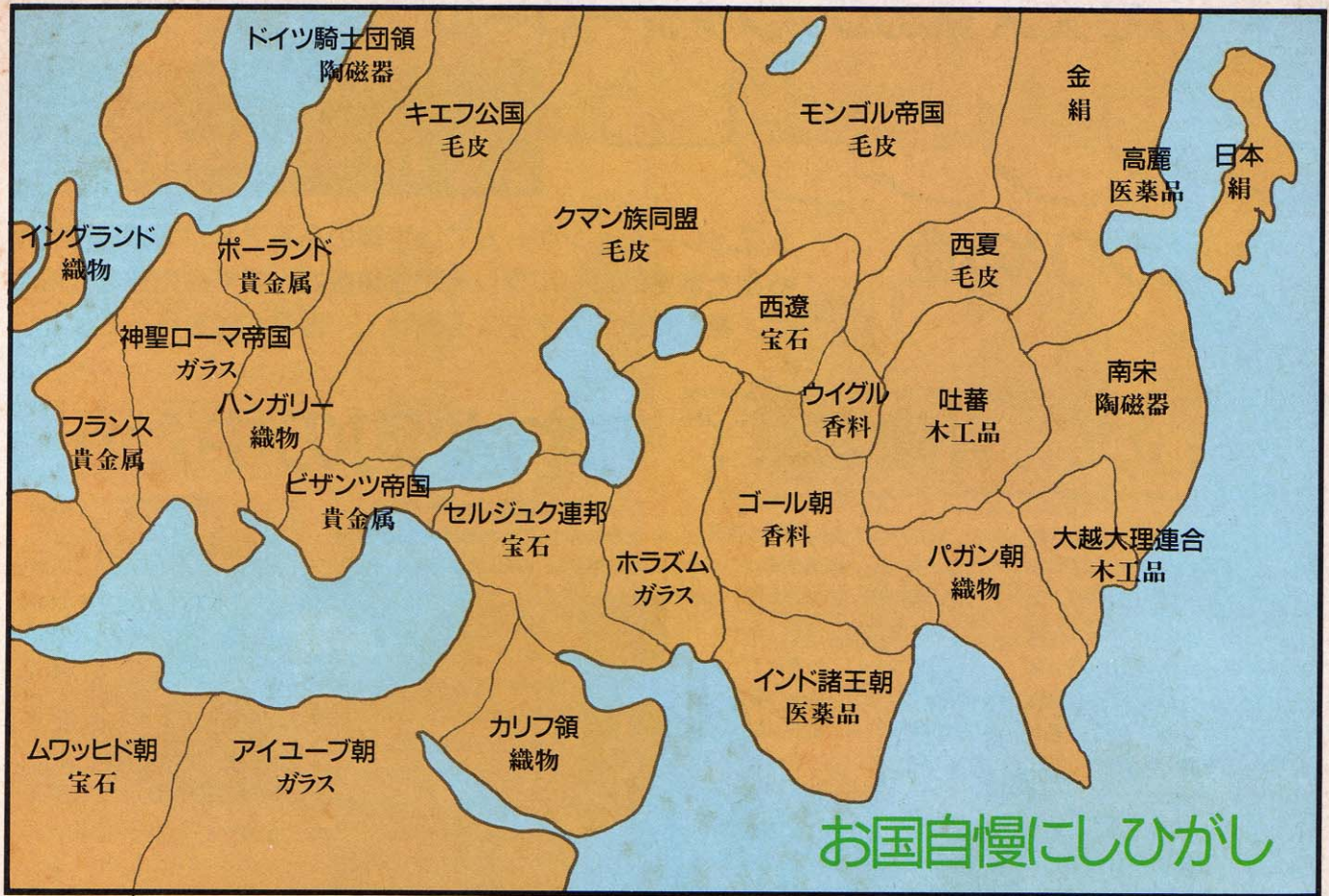
戦争に勝つための基本は、なんといっても相手より兵士の人数が多いこと。たくさんの兵士で攻めた方が、勝てる確率がグーンと高くなるのは当然だよね。ただ頭の痛いことに、たとえ戦争に勝ったとしても、その直後は兵力がかなり弱っていて攻め込まれたらアウト！ いっかんの終わりだ。

そこでだ、不戦同盟を積極的に結ぶことを考えてみてはいかがかな。同盟を結ぶことによって戦争の対象国が減るので、ひとつの国にこころおきなく兵士をつぎ込むことができて楽勝間違いなし。その後5年間は、その国にいっさいかまうことなく、ほかの国だけに目を向けていればいいからラクチンなのだ。そうやってじわじわと包囲するように領地を拡大していき、不戦同盟が切れたら一気に攻め込もう。まあ、見せかけだけの仲良しというか、これも戦略のひとつだけどね。

あと、攻め込む前に相手国の情報をぜひ手に入れておきたいね。いざ攻めていったら、ドヒャッー、相手の兵士の数が自分のところの倍だ！ なんてあせることがないように、スパイを送りこんでおくことは重要なのだ。兵士が足らなければ傭兵などで兵士数を増やしてから攻めるなど、作戦も立てやすいし。これで連戦連勝、世界統一に一歩近づくはずだよ。がんばって！

⬆いつの世も情報を持っている方が勝ちだね。スパイは、必要不可欠なのだ。

⬆あくまで紳士的に不戦同盟の交渉をしているのだ。ホンネを隠しての交渉なんだけどもね。

ドイツ騎士団領
陶磁器
キエフ公国
毛皮
モンゴル帝国
毛皮
金
絹
高麗
医薬品
日本
絹
イングランド
織物
ポーランド
貴金属
クマン族同盟
毛皮
西夏
毛皮
西遼
宝石
神聖ローマ帝国
ガラス
ハンガリー
織物
フランス
貴金属
ウイグル
香料
吐蕃
木工品
南宋
陶磁器
ビザンツ帝国
貴金属
セルジュク連邦
宝石
ゴール朝
香料
ホラズム
ガラス
パガン朝
織物
大越大理連合
木工品
インド諸王朝
医薬品
カリフ領
織物
ムワッヒド朝
宝石
アイユーブ朝
ガラス

お国自慢にしひがし

最後のまとめなのだ

ここまでくると、だいたいコツをつかんでくれたんじゃないのかな。じゃあ、先月号とあわせて最後にまとめてみようか。

- 経済力を高めるために、人の配分を十分に考える。
- 商売でお金儲けをしよう。
- 自分や将軍候補をつねに鍛えておくことを忘れずに。
- オルドは積極的に行なう。
- 不戦同盟をうまく活用して戦略を立てる。
- 兵士の部隊数は少なくして本隊の人数を増やす。
- 敵の大将を倒すことに全力をつくす。

だいたい以上だろう。なんども言うようだけど、このゲームはじっくりと気分に浸りながら長く楽しんでちょーだい。

ヤッタネ！

アジアとヨーロッパのちがいはこんなところにもあるのだ

世界各地を征服していく途中で、その国々の風景がでてくるよね。戦争を仕掛けていく途中なんだけど、おもわず見とれることはないかな。あっ、そう、ない。それは失礼しました。でもね、中国はいかにもタコにも中国って感じだし、フランスは、オー、シャンゼリゼ（？）だ。いろんな国の特徴が出ていて、楽しんでしまうんだよなあ。

➡まあ、おフランスでございます。こんなお城に住みたいな。

⬅南宋の都、南京の様子だ。さすがに、大都会らしい活気だ。

アメリカで大人気のファンタジーロールプレイングゲーム。

ファンタジー

ジェルノアの章

■ボーステック　MSX2　9,800円(2DD)

シミュレーションゲームでは定評のあるアメリカのSSI社から出た本格的ロールプレイの移植版だ。幾多の困難を克服して、悪の魔王ニカデモスを倒せ！　冒険が君を待っている。

旅立て！ 冒険者よ！

剣が力の象徴であり、魔法が知恵を表わす中世ヨーロッパ風の世界。豚顔の怪物や巨人たちが人間と戦い、その領地を奪いあう。魔女が存在し、正義の騎士が悪い竜を退治する。そんな世界の冒険物語がこの『ファンタジー』だ。君も勇敢な戦士や賢い魔法使いと共に旅立つ時がきたのだ！

広い海を渡り、ジェルノアという島にたどり着いた冒険者は人里離れたペルノアという町に入る。そこにはかつて栄えた町の荒廃した姿があった。事情を聞いてみると悪の魔術師ニカデモスとその部下である無慈悲なブラックナイトの侵略がついにこの島にまでおよんできた。やつらはその脅威の念を維持するために町から町へと悪逆をつくしているというのだ。これこそ自分の求めていた富と名声への冒険、と思った冒険者はギルドで仲間をつのり、ニカデモスを倒すべく旅立つのだった。

これが町の中だ！

ジェルノアには幾つかの町がある。どの町へ行っても内容は同じなので冒険の拠点に、おおいに活用しよう。

アーマリー

町の鍛冶屋だ。武器、鎧は当然のこと、スクロールや宝石、薬を扱っている店もある。

最初の頃のパーティーは装備が貧弱だ。武器や防具を揃えたくなる。でもここはグッと我慢してギルドのトレーニングのためにお金は残しておこう。なぜならここで売っているものよりずっと強力な装備を冒険の最中に見つけるからだ！　ある町にはゲームを終了させる大切なアイテムが売られてたりする。

イン

町の宿屋だ。ここでは無料で宿泊できる。泊まればHPとMPが回復するから冒険から帰ってきたらここに来よう。また町の外にある宿屋はお金を取られるのでお忘れなく。

それからセーブする前は必ずここに寄ること。セーブしてもキャラクターたちの体力は回復されないので、次にプレイするときにうっかりHPの減った状態で敵と戦うはめになってしまうからだ。気をつけよう。

ミスティック

占い師の家だ。タダで占ってもらえるので、その日の冒険が終わる前に一度は寄ってみよう。神の声を聞いてみようね。

ここは最初の頃はあまりたいした意味がないんだけどゲームの後半戦はすごく重要になってくる。ここで指示を受けないとゲームが終了しないのだ。そのへんをよく憶えとくこと。

またパーティーのスコアを教えてくれるので励みになる。50点を超えれば終了もあとわずか！

バンク

ジェルノア島の各町の銀行はオンライン（？）で結ばれている。どこの町からでも自分のお金を出し入れできるので大変便利。でも利子はつかないよ。念のため。冒険から帰ってきたらお金は自動的に銀行に預けられる。だから買い物したり、トレーニングをしたかったら、ここに来てお金をおろそう。

ギルドでトレーニングをするのはお金が死ぬほどかかるのでコツコツ貯めるようにね。

ギルド

ギルドとは組合のこと。冒険者のための施設なのだ。トレーニングして体を鍛えたり、魔法を教えてもらったりできる。もちろんボランティアじゃないのでお金は必要だぞ。しかもキャラクターのレベルが上がる度にトレーニングや魔法の代金が高くなっていく。そして頭の悪いキャラクターは魔法を覚えるのにときどき失敗する！　めげずにがんばってくれ。パーティーを組むのもこのギルドなんだよ。

これが全種族だ!

ロールプレイングといえばやはりキャラクターの作成が一番悩むところだろう。ゲームが終わるまでそのキャラにお世話にならねばならないのだから、適当に決めたのではチョッと寂しい。ここではどの種族がなにが得意か、また苦手か、を書いてみた。これを参考にして選んでみてね。

いわゆるフツーの人々

このファンタジーの世界にはいくつかの種族が共存したり、戦争をしたりしている。ここの種族はファンタジーRPGならもうすっかりおなじみの一般種族だ。ゲームの初心者はこのキャラクターからプレイしていけばスムーズにゲームが進行していくよ。

この一般種族たちの特徴はどんな職業でも選択できること。だけど職業選択はよーく考えてから決めないとあとで泣きをみるゾ!

ヒューマン

なにをするにも一番平均した種族がこの人間族だ。だからどの職業もソツなくこなしてくれる。

エルフ

森の妖精。背が高く耳のとがった美しい種族で、腕力はないが知力が高い。長寿で有名な種族だ。

ドワーフ

背が低くがっしりした体型の小人族で、腕力と生命力が高いので戦士向き。動きが鈍いのが弱点だ。

ノーム

ドワーフとよく似た小人族だ。ドワーフより賢く動きも素早い。しかし力はそれほど強くないぞ。

ハーフリング

歌がすきな陽気な小人族。動きがす速く手先が大変器用だ。他のRPGではホビットともいう。

こちら、普段はモンスターな人々

普通のRPGでは敵として登場するキャラクターもこのゲームでは仲間に選べたりする。それがこの怪物系種族(ランダムクリエーターを選択)だ。かなり強い連中なのだが、職業が戦士か盗賊しか選べないし、人間に嫌われてる生き物なので町の人はいい顔をしてくれない。だからレベルアップにはすごい大金をふっかけられるぞ。

ノール

狼の顔だちに黄色い毛をした怪物だ。力も強いし、敏捷性もよいほうだが、他に目立った点はない。

ゴブリン

身長120センチ位、すばしっこく醜い生物。小鬼のような格好をしていて、ひねくれものが多い。

コボルド

身長60センチの小さな生き物。あまり強くはないがすばしっこくて強い体格だ。犬のような顔。

リザードマン

2メートルはある大柄なトカゲ人間。体中にウロコがあり、水泳がうまい。武器も器用に操る。

ミノタウロス

筋肉隆隆の人間の体に牛の頭としっぽを持つ。その強さは非情なもので、動きもす速い。

オウガー

身長2メートル半、つぶれた鼻にごつい顔をしている。かなり強い生物だが頭が悪いのがガン。

オーク

一般的にゴブリンやオウガーの同類で、他のRPGではザコとして登場する。頑丈な体が特徴。

ピクシー

1メートルに満たない身長に、透明な羽根を持っていて、高い機敏さと知能を持っている。

スプライト

チャーミングで社交的な妖精で、エルフに似ている。いたずらが好きで、すばしっこいぞ。

トロール

でかい! そして強い! 身長2メートル以上。厚くて丈夫な皮膚と不器用さをもった怪物なのだ。

ようするに♥

こういうゲームをする場合、キャラクターの作成というのは大変重要だよね。面倒だからといって適当に決めたらあとで困るので、考えて決めてね。

このファンタジーは自分のキャラの成長を楽しむゲームだから愛着のわくキャラでプレイしよう。個性的な仲間を作ろうね。

それからヒントをひとつ教えてあげよう。ミノタウロスがジェルノアの章のカギを握ってるのだぞ。

そして職業を知れ

種族の次は職業だ。ファンタジーには6種類の職業が存在する。どれも冒険には欠かせない職業だぞ。
どんな種族がどの職業に向いているかを考えよう。力が強く頭の悪い種族、たとえばドワーフが魔術師になったら後が大変だぞ。でもその大変さがRPGのおもしろさでもあるんだけどね。

ファイター

武器を片手に戦場から戦場へ……。信ずるものは自己の剣のみ！ それがこの戦士なのだ。鍛え上げよう。

プリースト

神を信じて、慈悲深く弱きを護る。それがこの僧侶だ。味方を治療したり保護する魔法を得意とするのだ。

ウィザード

魔術師のこと。強力な攻撃魔法で近づく敵を全滅させる。力の強さは必要ないが頭がよくなきゃダメだぞ。

シーフ

身が軽くワナを外したり宝を見つけたりするのが得意な盗賊だ。
でも町で盗みはできないので悪しからず。

レンジャー

遊撃手だ。攻撃魔法も防御魔法もソツなくこなし武器も操る。しかし魔法を憶えるのはそんなに早くはない。

モンク

モンクとは修道士のことだ。そう、少林寺拳法の修行僧のような人のこと。魔法も少しはたしなむぞ。

ワープロのインストラクター

人々にワープロの使い方を教え……ち、ちょっとぉ、だれだよこんな書いたのは！ これはウソよ。

わかったかな?

このファンタジーの世界にはいろいろな種族がそれぞれの領地で生活をしている。町はその種族たちの情報の交換場所だから、つねに賑わっているんだ。だから普段は敵のオークやゴブリンといった種族もいるんだ。オークといっても全部が邪悪な生き物じゃないし、なかには悪を憎むヤツだっているから、仲間にできるんだよ。
ギルドというのは、いわば冒険者たちの登録場所で、ここに各職業のエキスパートが冒険を待ち望んでいる。出発の準備をしよう！

冒険の手引書1

キャラクター選びのコツ

初心者はヒューマンを選ぶといいだろう。人間族はバランスがとれているし、なにより感情移入しやすい。モンスターのキャラはお金がかかるので最初は避けよう。
キャラの属性値は気に入った数値が出るまで何度でもやり直すこと。だいたい、15以上がふたつくらいあればよろしい。

⬆でも、モンスターのキャラは強いんだよね。みてみて、この数値の高さ！

冒険の手引書2

装備について

敵から宝を奪って町に帰ってきたら、配分モードになる。武器や鎧の各数値をよく見比べながら、効率のいい配分をしよう。
町に入って、〝ものをわける〟を選べば、パーティーの持ち物一切を配分し直せる。まめにこれを実行して、いらない持ち物は売っぱらってしまおう。

⬆さーて、だれに装備させようかな。みんな売ってしまおうか。

冒険の手引書3

魔法を選ぶのだ!

経験を積んだキャラはギルドでトレーニングを受ければレベルを上げることができる。レベルが上がれば新しい魔法が習えるようになるのだけど、魔法選択のときはいっぺんに全部を教えてもらえるわけではないので、慎重に選ぶように。最初の頃はスリープが有効なので、教えてもらうべし。

⬆ここが迷うんだよねー。どれにしようかな。やっぱり攻撃魔法だね。

打倒ニカデモスへの長い道のりへ!

仲間をそろえ、旅立つ準備と覚悟はできただろうか? ニカデモスは強大な魔術師だ。なみいる戦士ではとてもたちうちできない。まずはニカデモスの部下であるブラックナイトを捜しだす旅にでかけよう。そうしているうちに自然とレベルが上がり、強い戦士に成長していくのだ。先を急ぎすぎてはいけない。地道に運命を切り開き、道を築いてゆくのだ!

ドワーフの地下迷宮

ゲームを初めてすぐ。町を出るとすぐそこにある。昔はここにたくさんのドワーフが住んでいたというが、今は邪悪なオークたちの指令センターになってしまった。

ここでするべきことはキルモアに関する情報と、AIRのルーンの取得だ。最初のダンジョンなので、それほど手強い敵は出てこないが、ずるがしこいオークたちは数で攻めてくる! スクロールとある程度の装備も手に入るのだ。

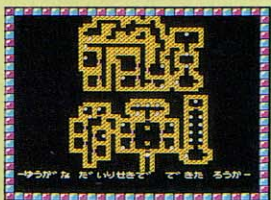
⬆冒険を初めて最初に見る風景だ。下に見えるのはドワーフの迷宮。

⬆ダンジョンのマップはこうなっている。ワナがたくさんあるぞ!

ジェルノアの僧院

ドワーフのダンジョンをすべて歩き回ったら、次はここにこよう。右に一画面ずれた所にある、パインヴィルの町の真上に位置する僧院だ。

ここではEARTHのルーンがあるのだが、慌ててはいけない。次のダンジョンでFIREのルーンを取ってからではないと、取れないようになっているのだ。ここに来たらひとまずキルモアに関する情報を集め、僧院長に会って今後すべきことを聞こう。

⬆あの丸いのはマジックプール。入るとキャラに何かが起こる。

⬆これが僧院のマップだ。ここにもニカデモスの手下はいるのだ。

リザードマンの洞窟

前の2つのダンジョンをクリアーするとだんだんと、するべきことが、わかってくるはず。ここでは、FIREのルーンを手に入れるべし。そうすれば、僧院でEARTHのルーンを取れるのだ! かなり強い敵が出てくるので覚悟が必要だ。ファイアーエレメンタルなどは相手にしてはダメだぞ! ここで必死になって経験を積もう。

ある部屋に入るとワナが作動して熔岩が流れ出てくる。そしてカベにつながれた男と女のどちらを救出するか、という選択になるのだ。ここはキミの判断にまかせるけど、男を救出すれば情報が、女を救出すれば宝が手に入るからね。でもどちらかは、犠牲になってしまう。くそー、ニカデモスめ!

⬆ここまで来たら一度町に入って宿屋で体を十分に休めましょ。

⬆複雑な地形だ。入り組んだ洞窟に強力な怪物がわんさか出るぞ!

戦う時はこーしろ!

戦闘する時、剣で切りつけるだけでTHRUST、ATTACK、SLASH、そして遠くの敵に突撃するLUNGEがあるね。なかでも一番効率がいいのはSLASHだろう。レベルが上がれば攻撃回数が増えるので、すごいダメージを与えられるぞ!

⬆戦闘発生! 一番後ろのヤツが強そうだ。攻撃が届けばいいけど……。

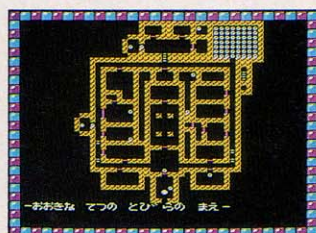
パーティー全滅!

キャラクターたちが敵にやられて全滅した場合、アストラル界に送られる。そして不死を得る、復活する、滅びる、のいずれかのさばきを受けるのだ。ここで注意!

不死を得たキャラはアンデッドになって成長しなくなるのだ。そうなったキャラは早々に諦めて、新しい冒険者を作成しよう。

⬆うひゃー死んじゃったよ。アンデッドになったり滅んだら最後なのだ。

その後は…

上の3つのダンジョンを制覇できたら次はウッド卿の城へ行こう。ここもすでに敵に侵略され、荒されている。ここには指輪に関する大事な情報とWATERのルーンが眠っているのだ。しかし簡単には取らせてくれないぞ。そしてその次は画面左下の端の城塞都市へ行くべし。キルモアに会えるからね。

⬆冒険の旅はまだまだ続くのね。これはウッド卿の城のマップだ。

サイボーグ計画なんかぶっつぶしちゃえ！

⬆これがゲーム中の全体画面だ。ブロンウィンは、セスや滝沢と力を合わせて、〝サイボーグ計画〟についての情報を探り出すのだ。

第4のユニット2

■データウエスト
MSX2
7,600円(2DD)

美少女が登場するSFアドベンチャーゲームの第2弾。今回の任務は、死の商人WWWFのもくろむ〝サイボーグ計画〟についての情報を探り、計画を失敗させることにある。では、任務達成を狙って徹底解析のスタートだ！

タイトルを見てもわかるように、このゲームは続編なんだ。別に前作を知らなくたってプレイできるんだけど、知ってると知ってないとではオモシロサが段違い！　というわけで、10倍楽しくなる前回のストーリー紹介をしましょう。

——ある日、東京上空でなんと航空機の撃墜事件が発生した～！　乗っていたブロンウィンちゃんは記憶喪失状態で武藤優介という少年に助けられたのである。ブロンウィンは失われた記憶を取り戻すために、独自に調査を続けた結果、自分がWWWFが開発した強化人間のバイオニック・ソルジャー(B.S.)であることを知ったのだ。そのWWWFの正体がオソロシイ軍事組織であることを知ったブロンウィンは、WWWFをぶっつぶすために統合軍のエージェントに就任したのである。パンパカパーン！

そしていよいよ本編に突入する。ブロンウィンは越中りょう子という名で、ごく普通の高校生活を送っていたんだけど、高級官僚の誘拐事件が起こっちゃったもんだからさあ大変！　しかも背後にはWWWFがからんでいるらしいのだ。というわけでブロンウィンは統合軍の越中博士に呼び出されたのだ。彼が言うには、統合軍情報部のエージェント、滝沢洸太郎がWWWFの新計画の〝サイボーグ計画〟についての情報を入手したらしいのだ。ブロンウィンは仲間のセスとともに滝沢と接触して、彼が得た情報を授受し、真相を探らなければならない。

さっそく滝沢に会いに行ったブロンウィンとセスは、男の人が数人の兵士に襲われている所にでくわした。腕力には自信のある2人は、カンタンに兵士どもをけちらして男の人を救出した。

「おれの名は滝沢洸太郎だ」

あれまー、それは好都合だよーん。ねえ、さっそく〝サイボーグ計画〟の情報を教えてちょーだい。

「WWWFは新しい人型兵器としてサイボーグを開発中だ。B.S.より安くて早くてうまいっ(一部脚色)。そして……」

「おしゃべりはそこまでだ！」

突然、なんだかとってもコワソーな女の人の声がするっ！

「私の名前はカルメンです。あぁもちろんウソに決まってます。私の名はダルジィ。おまえたちを倒すために設計された」

⬆越中博士の指令を受けるB.S.たち。今回アッシュはここしか出番がないのだ。

宿敵ダルジィが現われた！　ダルジィはセスと滝沢に向けてサイコブラストを発射！　2人はどこかへふっ飛んでしまった。

許せない！　ブロンウィンは怒りを込めてサイコブラストをぶっぱなした。アレ？　全然効かない。

「驚いた？　サイキック・インタラプターよ。サイコパワーを封じることができるの。おいで、ブロンウィン。少し痛めつけてあげる」

ダルジィが襲いかかってきた。ここで最初のバトルモードに入るのだ。ブロンウィンは怒りをこめて戦うが、健闘むなしく倒れてしまう。ダルジィが勝ち誇ったような笑みをうかべるなか、ブロンウィンはひとり敵の基地へと連行されてしまうのだった。ああ、どうしましょ。

宿命のライバルダルジィ登場！

⬆部下の男2人をはべらせて(!?)、宿敵ダルジィが突然、現われた！　ここで戦闘モードに突入するぞ。

⬆我らがブロンウィン、大健闘もむなしくダウン。いくらがんばってもなぜか負けたことになっちゃうのだ。

⬆エーン、捕まっちゃったよお。戦いに敗れたブロンウィンは、WWWFの基地に連れて行かれてしまうのだ。

基地内部で情報収集だ

基地の中へ連行されたブロンウィンは、牢屋に入れられた。いろいろ考え事をしていると、突然ドアがガバッと開いた。ん？　よく見ると、滝沢さんとセスじゃなーい。死んだはずだよお富さん。生きていたとはおシャカさまでも気づくめえ。どうして？

「セスがサイコパワーで守ってくれたんだ。どうやってここまで来たかって？　君の乗せられたUFO型の飛行船に、離陸直前に飛び乗ったのさ」

おお、こいつは好都合だぜ。3人寄れば文殊の知恵、とっても心強い同行者が出てきてくれたもんだ。

さて、いつまでも滝沢たちとの再会を喜んでいてばかりはいられない。さっそく〝サイボーグ計画〟の情報収集を開始しませう。各階の部屋に入るためにはIDカードが必要になるけど、いくつかロックのかかっていない所もあるので潜入してみよう。部屋の中にはいろんなアイテムが落ちてたりもするので、じっくりと探してみようね。

情報収集をしているうちに、ある部屋のコンピュータを使ってみたら、〝サイボーグ計画〟の内容が表示された！　各国の要人を誘拐して、身代金がわりにサイボーグの購入を約束させ、さらにサイボーグの元となる人間は購入国の兵士や一般人を使うらしい。う～ん、WWWFのやつらめ、ひどいことをしやがる。こーなったらこの基地を爆破しちゃえ！　どこからこーゆう発想が出てくるのか分からないが、ブロンウィンたちは基地に爆弾をしかけることに決めた。しかし、弾薬庫の扉はとても頑丈で、その上指紋の照合装置がついている。どうやって開けるかって？　どうやっても開かないんだったら、開けられそうな人を捜してみたら？　指紋が登録されてそうな人……。

あっB.S.がいる……

⬆敵のB.S.(バイオニック・ソルジャー)、レストアちゃんだよ。

カプセルもらいっ

⬆2対1だ、勝って当たり前だ。エネルギーカプセルいただき！

あら生きていたのねっ

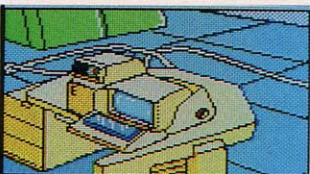
⬆マボロシなんかじゃないよね!?　こんな所で2人と再会できるなんて……。2人さえいれば百人力さっ！

マヌーな兵士

⬆兵士たちはみんな同じ顔をしてる。こいつらをバンバン利用してやろーね。

物置の中

⬆こーゆー所って、けっこういろんな掘り出し物があったりするんだよね。

士官の部屋

⬆コンピュータがデーンと置いてある。どんどんデータを盗んじゃえ！　おー。

トイレの中

⬆どの職場でもトイレはみんなの社交場。いいコトあるかもしれないぞっ！

弾薬庫の前

⬆エーンエーン。なかなか開いてくれないよーん。どうすればいいのかな？

くまなく回ろう全3階

B1F

ここには弾薬庫がある。また、B3階に行くためのAエレベーターはこの階でしか乗ることができないので、気をつけるよーに。

B2F

ブロンウィンが閉じ込められた牢屋のある階。まずここで情報収集をするんだけど、なかなかIDカードが手に入らないんだよね。

B3F

最初のうちはなかなか来れないB3階。ここでサイボーグ計画の驚くべき真相が明らかになるかもしれないぞ～っと。

爆弾をしかけろ!

まだ行くことができない部屋があるけれど、弾薬庫に入れたら気にせずにセットしてしまおう。やり方は自分で考えてね。ダイナマイトどんどん(古〜い)。

カウント0になると……

D・SYSに突入だ〜

弾薬庫に爆弾をセットしたら、さっそく脱出経路を探そう。爆弾のカウントダウンはどんどん進んでいくので、のんびりしてられない。迅速な行動が要求されるぞ。

まずはB3階に行ってみよう。D・SYSという所に行けるようになっているはずだ。D・SYSには防御システムがついているので、うかつに近づくと黒こげになってしまう。だけど、どこかの部屋で兵士が言っていたことを思い出して、システムの解除方法を考えよう。確か、まだ一度も使っていないアイテムがあったよね。

さて、晴れてD・SYSを通り抜けられるようになったら、ひとまずO・Cに行ってみよう。ドアがロックされていないので、簡単に入ることができるのだ。中に入ってみると、何だか妙なフンイキだ。ここでブロンウィンたちは、驚くべき事実を知る。ぬわんと、WWWFは〝サイボーグ計画〟をかくれミノにして、世界各国のVIPのクローンを作って送り込む〝VIPクローニング計画〟を推し進めていたのである。誘拐された要人たちがみんな好戦的になって帰ってきた理由がこれで分かるね。しかし、そうすると本物のVIPたちがどこかに捕えられていることになるぞ。

3人は部屋を出ると、C・Cに行った。C・Cに入るにはIDカードが3枚必要になるから、それまでにそろえておこう。中に入ると、大きな地球儀とパネルがあった。パネルには誘拐されていたVIPたちの顔が写っている。ブロンウィンたちはそばを通りかかったオペレーターの男を捕り押さえて、VIPの居場所を聞き出した。VIPはC・Rという所にいるらしい。さあ急いで救出に行こう……あれ? ブロンウィンのそっくりさんがいる! あいつは何者……? なんてことを考えているうちにドカーン! と制御室が大爆発。こりゃ大変だ。そっくりさんにかまってなんかいられない。ということで、3人はC・Rへ向かった。C・Rに入るためには、頑丈な2枚のドアを開けなければならないけれど、開け方は自分で考えようね。中には、いるわいるわ、各国の要人が! 我々が助けに来たから、もう大丈夫よん。さあ、みんなで脱出しよう。

「S・Dって所に潜水艦があるよーん」VIPの1人のアリガターイお言葉で、3人はVIPを引きつれてS・Dに直行した。あったあったよ潜水艦が。これで脱出できるのねっ! ということでVIPらを潜水艦に乗り込ませた。そのとき……。

⬆ここかD・SYSだ。防御システムには十分に注意しておこうね。

⬅そばを通りかかったオペレーターを捕まえたところ こいつからVIPの居所を聞き出してやろう

⬆各国の要人の顔が写ったパネルがズラーッと並んでいるC・C。

⬅うす気味悪い感じのする部屋 ここには、サイボーグ計画に関する重要な情報が入るかもしれないぞ

VIPを救出せよ!

WWWFのやつらの悪だくみによって誘拐されていた各国の要人たちはナント基地の中で監禁されていた! 急いで助けてあげよう。お礼にアメ玉でもくれるかもしれないぞ(くれないって)。

⬆とても頑丈そうなB・ドア。エライ人に開けてもらうのが一番だ。

⬆B・ドアを開けると、またまたカタそうなドアが。こんどは自力で開けろ!

⬆中に入ると、そこには誘拐された各国の要人たちの姿が!

⬆「S・Hに潜水艦があるはず!」急いで脱出しろ! 時間がないぞ!

ダルジィと決着をつけるときが来た

各国の要人たちと潜水艦のドックに向かうと、そこに待っていたのは宿敵ダルジィ。ここで決着をつけなければならないのね。ダルジィはとってもツヨイ。だけど、ブロンウィンが倒さずして誰が倒せるのか。がんばれブロンウィン!

⬆潜水艦でさあ脱出! というときに現われたダルジィ。しつこいヤツだぜ。

⬇いよいよ戦闘シーンに突入! サイコパワーを駆使してがんばれっ!

⬅ブロンウィンとの対決に闘志の炎を燃やすダルジィ。星飛雄馬ではない。

はたして脱出できるだろ〜か!?

潜水艦のドックで待っていたのは、やっぱり宿敵ダルジィ。このヤロー、いつもいつもジャマばかりしやがって。ここで会ったが百年目。今度こそ決着をつけてやるぞ! とばかりにブロンウィンは1人でダルジィに戦いを挑んだ。今度の戦いではサイコパワーが使えるので、こないだみたいに負けるわけにはいかない。あ、そうだ、戦う前にアレを忘れないでね。まあ、忘れていてもどうにかなるんだけど……

そんなこんなで、ダルジィを倒したブロンウィン。潜水艦は出ていっちゃったので、1人で脱出経路を探さなければならない。さてどうしたもんだと考えるうちに、ブロンウィンは自分が乗せられて来た飛行船を思い出した。ああ、そうだ。アレに乗れば脱出できるかもしれない。こいつは急がねば、とばかりにブロンウィンは飛行船のあったハンガーへ向かって走った。やったー! まだつながれてるじゃなーい。ン? だけどなんだか様子がおかしいぞ。ドッカーン! 世の中そう甘くはなかった。飛行船は爆発してしまったのだ。さあ、どうする!? ブロンウィン。

だが、天はまだブロンウィンを見捨ててはいなかった。近くにコンピュータがあったのだ。使ってみると、非常脱出用格納庫のF･Hの位置が示されていた。前には弾薬庫があるけど、そんなことにはかまってられない、ブロンウィンは急いでF･Hに向かった。しかし、弾薬庫の前まで来たとき、後ろで爆発が! おかげで後ろはガレキの山でふさがれてしまった。困ったなあ。前は火の海だし……。しかし、あきらめてはいけない。確か、前にどこかの部屋で重要なヒントを手に入れているハズなんだ。感動のエンディングは近い。がんばれ、ブロンウィン!

さて、みごと脱出できた人はオメデトウ。だけど、いくつか謎が残ったね。クローン計画の真相、ブロンウィンとうり2つの少女など……。近々、それが解明される日が来るかもしれないぞ。

⬆「飛行船があったはず!」と、ハンガーめざして走るブロンウィン。

⬆頼みの綱の飛行船が大爆発! ああ、どうしてこーツイてないの〜!?

⬆途方に暮れるブロンウィン。しかし後ろにはコンピュータがあるぞ!

⬆ドッカーン! 大音響とともに後ろの通路がふさがれてしまった。もう後もどりはできない。

⬆あたり一面火の海だ。早くなんとかしないと、ブロンウィンの丸焼きができちゃうぞ〜。

WWWFの野望はついえたのだった…

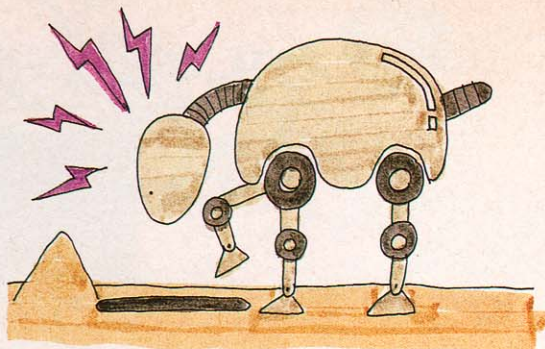
⬆脱出に大成功! しかし、WWWFの基地はたくさんの謎を残したままでくずれ去ってしまったのだった……。

GAME OVER

⬆がっくりとうなだれているブロンウィンちゃん。ミョーに色っぽかったりする。

⬆ときどき、越中博士が出てきて、とってもありがたいヒントをくれるぞ。

M.U.L.E.

ちょっと、そこのあなた、あーたですよ。なに、のんきな顔してるんですか。たいへんなことがおこったっていうのに。知らないんですか？あの『ミュール』がMSXに移植されたんですよ。えっ、それがどうしたって？　あーた、事の重大さがわかってない。じゃあ説明しますよ……。

■BPS　MSX2　7,800円(2DD)

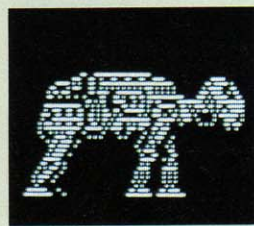
1 ミュール、それはこんなゲームだ!!

『ミュール』ってゲームをご存知でしたか？　名前は知ってるけどやったことはないって人が多いのではないかな。それもそのはずで、このソフトは5年前にアメリカのアタリ800用として発売されたものなのだ。かなりおもしろいらしい、という噂は聞けども、姿は見えずって感じだったわけだな。

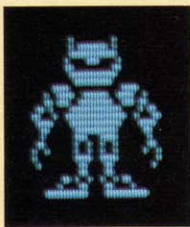
ところが、5年たった今、このミュールがMSXに移植されることになったんだからたいへんだ。なんたって、このゲームはたぶん世界で一番楽しいゲームなんだから。MSX版の発売で日本にもミュール旋風が吹き荒れるのではないかな？

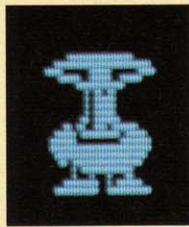
では、ミュールがどんなゲームなのかを、説明するとしよう。まず、頭の中に『人生ゲーム』のようなファミリーゲームを思い浮かべてほしい。それに産業と経済のシミュレーション要素をくわえたものがこのゲームなのだ。

舞台は宇宙の植民地。そこに4人の開拓者が送り込まれる。彼らの目的はこの土地で産業をおこし、1年のあいだに、なるべく多くの財産を作ることだ。さて、ここからが重要だ。おこした産業の生産物は1ヵ月ごとに集計され、全員が市場へ持ちよって競売をする。つまり、他のプレイヤーと商品と金のやりとりができるというわけ。

おもしろいのは商品の値段が需要と供給によって決まるということだ。そこで自分の生産品を高く売るために、独占や買い占め、裏切り、だまし合いなーんてことがしょっちゅう起こるわけなのだ。ねっ、すごいでしょ。こんなゲームはめったにないよ。

⬅このロバのようなロボットが『ミュール』なのである。

2 これが、君の分身たちだ

メクトロン

⬅突然変異によって生まれたロボットということらしい。このキャラだけはコンピュータ専用なので、プレイヤーが使用することはできない。

ゴルマー

⬅ネカイト銀河からやって来た。土地が好きで、新しい土地を見つけるため長い首を突き出し、いつもキョロキョロしてる。鉱物関係に強いようだ。

パッカー

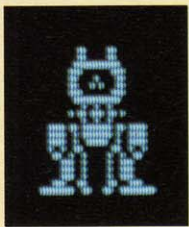
⬅シリコン星出身。スマイルバッジのようだが、こう見えても宇宙一の農夫なのだ。しかし、大食いで食糧の消費量もこれまた宇宙一多い。

ボンゾイド

⬅アームブル銀河からやってきた山男。山登りがとにかく好き。山地で働かせればこいつの右に出る者はいない。が、逆に平地での仕事は苦手。

スフィロイド

⬅ロールドー星からやってきた生きているつぼ。とにかく丸い物が大好きで、丸い物ならなんでも集めてしまう。とくに得手不得手がないキャラ。

フラッパー

⬅ボイルドロップ銀河から初めて開拓に送り込まれたキャラクター。素人というわけなので最初の所持金が600ドル多く初心者向けである。

レギー

⬅アフカニー草原出身。足がひたすら長く、どこでもスタコラと歩いていってしまうのだ。スピードが速いので神経のニブい人は選ばないように。

ヒューマノイド

⬅地球人、おそらく日本人だと思うが、宇宙一の働き者だそうだ。能力は一番だけど貧乏なので所持金が400ドル少ない上級者向けキャラ。

③ 土地および産業

平地

平地はエネルギー産業や食糧産業に向いている。平地の平均生産量は、鉄鉱石が1、食糧が2、エネルギーが3である。また、1から3までの宝石が取れる可能性もある。この星は平地が多いのでこれをどう使用するかが勝敗のきめてになるだろう。

川

川はもちろん食糧産業に向いている。平均生産量は、食糧が4、エネルギーが2である。川のぬかるんだ土地には坑道が掘れないため、鉄鉱石や宝石はまったく取れないことになっている。川は4区画しかないため人気が高く、取り合いになるだろう。

鉄鉱石

鉄鉱石のマークはつるはしとシャベルが交差したもので表わされる。鉄鉱石はミュールの製造に使用される。店はプレイヤーから買い入れた鉄鉱石2個からミュールを1台作り出すのだ。独占してもなかなかもうけにくい、難しい産業だ。

宝石

シャベル2本が宝石のマークだ。まちがいなくもうかる産業だが、どこで取れるかは、土地を調査しないとわからない。そのうえ海賊船に根こそぎ奪っていかれる可能性もある。しかし、もし運よく鉱脈が発見できたなら、宝石産業をおこすべきだろう。

山

山地は鉱業にしか向かない土地だ。平均生産量は、食糧、エネルギーともに1、鉄鉱石は1プラスその土地にある山の数となる。平地と同じく、1から3の宝石が取れる可能性がある。鉄鉱業でもうけようと思っている人は、山地がかたまっている場所を急いで取るべきだろう。

エネルギー

パラボラアンテナのマークがエネルギー業だ。エネルギーは、エネルギー自身を除くすべての生産物の生産に使用される絶対に必要な産業だ。エネルギーが不足すると、他の産業の生産も落ち込んでしまう。勝つためには、常に十分なエネルギーを確保しておかなくてはならない。

街

植民地の中央に位置しているのが、この星唯一の街である。プレイヤーはすべてこの街を出発して自分の土地に歩いて行かなければならないので、土地を取るときは街に近いほど有利ということになる。言い忘れていたが、山の上や川の中は、歩くスピードが遅くなってしまうぞ。

データのみかた

右上のマークは各産業のマークで、その下の黒い点は、その土地の平均生産量を表わしている。左側の点は、その土地で収穫された生産物の個数だ。色はプレイヤーの色だよ。

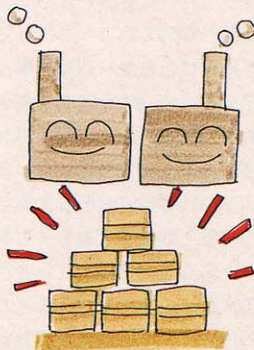
食糧

鎌と鋤が交差したどっかの国旗のような印が食糧のマークだ。食糧はプレイヤーのエネルギー源である。これが不足すると仕事をする時間が短くなってしまい、ミュールの設置が十分にできなくなってしまうのだ。エネルギーとともに、独占できれば必ずもうかる産業である。

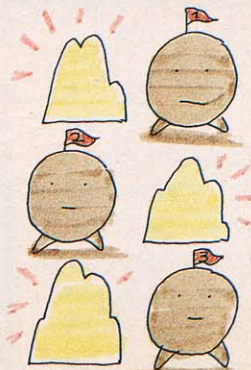
2つの経済法則

拡大経済の法則

ミュールの世界には生産性を上昇させる2つの経済法則があるのだ。1つは拡大経済の法則。事業を2倍にすると、利益は2倍以上になるってことだね。

なぜそうなるのか知りたい人は社会科の教科書でも読んでちょうだい。で、具体的には、2つ以上の隣り合わせた土地で同じものを作れば、各土地の生産量が1ユニット増えるということだ。土地はなるべくかためて取ったほうがいいということだね。

生産の学習曲線による効果

えー、こっちもえらく難しいタイトルがついているけど、ようするにどんな産業でも、物をたくさん作っていくにしたがって、より効果的に生産するノウハウがわかってくる、ということなのだ。

ミュールの場合、同じ物を生産する土地を3つ以上持っていたら、それぞれの土地の生産量が1ユニットずつ増えるわけだ。つまり、隣り合った3つの土地で同じ産業をおこせば、2ユニットも増産するわけね。

4 すべては土地から始まる

では、ここからはゲームの進行を追って説明してみよう。

まず最初に行なわれるのが土地の配給だ。すべての産業に必要なのは、まず土地だ。自分の産業は自分の土地でしかおこせないので土地をたくさん持つことは、勝利を手にするための第1条件となるのだ。

⬆あせって、押しまちがえたりするなよ。

さてその配給はルーレット方式で行なわれる。黒いカーソルが左上から右下まで移動するから、欲しい土地に来たときにボタンを押せばOKだ。

しかーし、これは4人同時に行なわれるので、押すのがちょっとおくれると他人に取られてしまうこともある。このへんがまたおもしろいところだ。

配給のほかに土地を競売で手に入れることもできる。もちろん配給ではないからタダというわけにはいかないが、他人より多く土地を持つためには、競売で土地を買うしかないのだ。

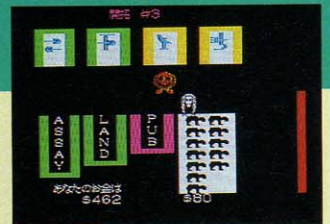
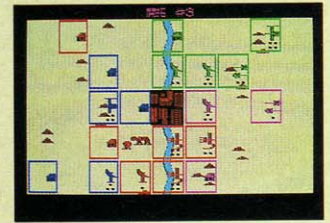
⬆もっとも高い値を付けた人が買い取る。

5 時間は短い、急げ急げ!

土地を手に入れても、そのままでは何も生み出してはくれない。雑草が生えるぐらいのものだ。そこで登場するのが万能産業ロボットM.U.L.E.(ミュール)である。こいつは非常によくできたロボットで、自分の土地に置いておくだけで、勝手に働いて物を生産してくれるのだ。

というわけなので、プレイヤーのやることは、ミュールを買っていずれかの産業用に改造し、自分の土地に設置しに行くだけである。

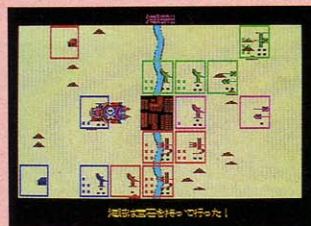
さて、この動作は制限時間付きのリアルタイプアクションゲームとなる。まず、街のミュール小屋に入ってミュールを1頭買い、上に4つある改造店のどれかに入る。すると瞬間的に改造されるから、街の外に出て自分の土地までつれていき、小屋に設置して再び街へ。パブに入れば残り時間が金にかわるというしくみだ。

実際には一度設置したミュールを再改造したり、宝石の鉱脈を探したりしなくてはいけないので、わりとあわただしい。

⬆悩んでいるひまなどないぞ。急ぐのだ。

⬆小屋に正しく置かないと逃げてしまう。

6 運が悪けりゃアクシデント

さて、手に汗にぎるミュールの設置が終わった後は、お待ちかねの生産である。パラパラと小気味いい音を立てながら生産品がつみ上げられていく。収穫の喜びをかみしめる心地のよい一時なのだ。

が、その喜びも長くは続かない。ファミリーボードゲームにはつきもののアクシデントというものがミュールにも当然あるのだ。このアクシデントは大きく2つに分けられる。

1つは個人的アクシデント。これは、〝あなたのミュールがタップダンス大会で優勝し200ドルもうけました〟といった感じのもので、さほど重要ではない。

⬆ため込んでいた宝石もこれでパーだ。

もう一方は、台風、店の火事、海賊船などの全員にかかわってくるものだ。これらは1年に1回は必ず起こるようになっていて、経済のバランスをくるわせるのだ。

その結果、物価が変動してしまうやっかいなものだが、これを逆に利用して金もうけができるようになれば、それこそ巨万の富が転がり込むという、もろ刃の剣であるわけなのだ。

⬆店が火事だ! 物価が上昇するぞ!

7 競売は戦いだ!!

いよいよここからがこのゲームのメインイベントである競売である。このシーンは4人全員参加のリアルタイムになる。あ、そうそう、もちろん制限時間付きだよ。

では、一般的な競売の手順を紹介しよう。まず、自分の持っている生産物が表示されるから、余分に持っていれば売り手に、不足していれば買い手にまわる。それが終われば競売の開始だ。買い手は下から買い値のラインを押し上げ、売り手は上から売り値のラインを押し下げる。そのラインがくっついた値段で取り引きが行なわれる。

この競売にはプレイヤーのほかにこの街の店も参加するのだが、店はプレイヤーと違いその場で値段を上下させることはない。その月の相場額で売り買いをしてくれるのだ。また、商品は何個でも制限なく買ってくれるし、在庫がある限りいくつでも売ってくれる。

つまり、プレイヤーの最低の売り値は、そのときの店の買い値ということになる（ただ同然のときもあるが）。

では、最高の買い値はやはり店の売り値か、というとこれが少しばかり違う。この店は新たな入荷ということを一切しないので、誰かが店に商品を売らない限り、いつか在庫がなくなってしまうのだ。するとどうなるかというと、プレイヤーは自分の商品の売り値を、どんどんつり上げることが可能になるのである！　ふだんは安い食糧やエネルギーが、宝石の2倍の値段で売れた、なんてこともよくあることなのだ。

実際には競売はもっと複雑なものになる。なんたって、自分はもうけたい、ほかのやつは損をしろ、ってのが4人集まって競売するんだからね。どうしたって、そこには裏切りや独占とかリベートなーんていうドロドロしたものがからんでくるし、個人のエゴや人間性もかいま見えちゃうんだから恐ろしい。これがまた、おもしろいわけだ。

こーりゃりゃもーかりまっせ！

⬆宝石は見つけるのは大変だけど、とにかくもうかる。最低でも50ドル、最高だと150ドルで売れてしまうんだから。

⬆安いときに買いだめておいて、高くなったときに売るってことね。ま、いわゆるはやりのマネーゲームってやつさ。

独占！

⬆これは絶対にもうかる。食糧だって、200ドル以上で売れることもあるんだ。でも、これやると友達なくすかもね。

⬆エネルギーの競売をのぞいてみよう。メクトロンはエネルギー不足のようだ。

⬆当然、不足している人は買い手に。店には在庫がない。高価になるかも？

⬆売り手も値段を下げてきた。どうやら30ドル付近で商談が成立しそうだ。

8 ミュールの必勝法は？

ミュールの必勝法、そんなものはない！　だってそうでしょ、『人生ゲーム』に必勝法がないようにミュールだって絶対に勝てる方法なんてあるわけないし、あったらつまらないもの。

でもまあコツみたいなものはあるから、それを伝授してあげよう。

土地を取るときは、なるべく1つにまとまるように取って、拡大経済の法則を最大限に利用すること。そしてなるべくその土地にあった産業をおこすことだ。

産業はまずエネルギー、次に食糧とおこして、自給自足ができるようにしたほうがいい。食糧は人から買おうなんて思ってるとしっぺ返しをくらうぞ。その後は宝石を探して掘るのだ。

買い占めて独占するのは確かにもうかるのだが、あまりに買いだめしすぎると、宝石だろうとエネルギーだろうと腐ってダメになってしまうから、これもほどほどにしておかないと損をするぞ。

鉄鉱石はあまりもうからないがこれといって大損もしないという無難な産業なのだ。

そしてこれが一番重要なポイントなんだけど、自分だけもうかれば他人はどうでもいい、と思ってやっているとそのうちに植民地全体の経済が落ち込んで、全員が貧しくなってしまうのだ。こうなるともうオシマイだから、注意してほしい。

と、まあいろいろ書いてきたけど、とにかく1度プレイしてみてよ。きっと気に入るからさっ。

スクープ

あのディスクステーションとMマガが提携か!?

よろしくね〜ん

発売以来、好調な売れ行きを示すディスクステーションと、これまた人気絶頂のMマガが提携。出版界、ソフト業界に波紋を投げかける、この事実が意味するのは？　隠されたその目的を追う。

提携しちゃったもんね〜

とまあ、そんなわけで(何がそんなわけなんだ？)、提携しちゃったんですわ、ディスクステーションと。〝提携〟なんて言葉使うと、どっかのホテルの鳳凰の間とかに記者を集めて、正式な契約書を取り交わす調印式でもやったみたいだけど、実態は上の写真のとおり。ディスクステーションの発売元であるコンパイルの仁井谷社長と、Mマガの小島ヘンシュウチョが、南青山にある編集部で、にっこり笑って握手をしたってわけ。なんだか子供どうしが「ゆ〜びきりげ〜んまん、ウソついたら……」とかやったみたいだけど、実態も似たりよったり。「提携しましょ」、「そーしましょ」と、いとも簡単に決まってしまったのだ。

せっかくだから、もーちょっと難しくいうと、「ディスクマガジンというまったく新しい分野をMマガが高く評価し、コンパイルとともに盛り上げていきたいと思ったから」ってことになるかな。ともかく10月に発売される創刊号を、乞うご期待なのだ。

何をやるかといいますと

とまあ、果敢にも新分野に挑戦しようと、提携の約束を取りつけたMマガだけど、さて、どうしよう。実は何をやるか、まだぜ〜んぜん決まってなかったり……してもいないか。とりあえず正式決定ではないんだけど、ディスクステーションの中にMマガのコーナーができます。で、ここでは何をやってもいいって仁井谷社長がいってくれたので（今ごろ後悔してるかな？）、Mマガらしくう〜んと面白いことをやろうと思ってます。たとえばM通が出張してしまったり、恐怖のプログラムみたいなのが出てきたり。それからそれから、小島ヘンシュウチョや田中パンチのデジタイス画像をオマケでつけちゃおうかな。簡単なツールを用意すれば、着せ替え人形や塗り絵だってできそうだね。

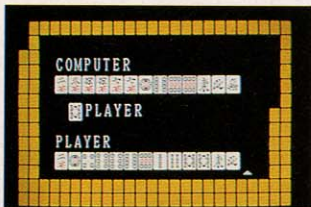
あっ、でも、真面目な企画も考えてます。ショート・プログラム・アイランドの、プログラムサービスなんて魅力的でしょ？

⬆談笑する仁井谷社長と小島ヘンシュウチョ。どんな企画が生まれてくるのか。

創刊号はシューティング特集

それではここらで、10月8日発売の(Mマガの発売日と同じだよ)ディスクステーション創刊号の最新情報を教えましょ。今回の特集(う〜ん、雑誌してるな〜)はシューティング。そのひとつ目は、なんとアレスタのオリジナル面がプレイできるという、目が点になってそのままなくなっちゃうくらいの特典で、製品版をクリアーしたなら、ぜひ挑戦しましょ。またナムコットから発売が予定されているゼビウスも、一面まるまるテストプレイ。実際にプレイして気に入ったら製品を買いにいくというのが、賢いディスクステーションの読者だったりするわけです。

創刊準備号で好評だった、オマケのゲームもあるあるある！　注目してほしいのが、仁井谷社長みずから考えたという『黄河』。写真を見ればわかるように、マージャンパイが題材の、ちらっと『上海』を意識して作ったゲーム。コンパイルの社員の話では、「社長が考えた独り遊び。暗いぜ！」ってことになるけど、なかなかどうして。ハマッてしまったりして。このほかにも、ゲームアーツからオマケのゲームが提供されるなんて話もあって、ディスクステーション創刊号は大にぎわいなのです。

⬆たかがオマケというなかれ。やれば即座にハマル、超おもしろゲームなのだ。

⬆画面のまわりにあるパイがなくなったら、やっぱり流局になるのかな？

⬆MSX2最強のシューティング『アレスタ』。このオリジナル面が見られるぞ。

⬆待ちに待った『ゼビウス』が登場。まずはテストプレイを楽しんじゃおうね。

田中パンチは語る

あーあー、このマイク入ってますか？　あー入ってる入ってる。どうも、田中パンチです。ディスクステーション、いいですね。おもしろいと思いました。おもしろいものは、だいたい好きなので、今後は、ディスクステーションとさらにおもしろいことをやってみようと、考えたわけです。何をやりましょうかねえ……、あそうだ、あれをやろう。アイデアが浮かびました。が、まだ発表はしません。もったいぶっているのです。小心モノですから。

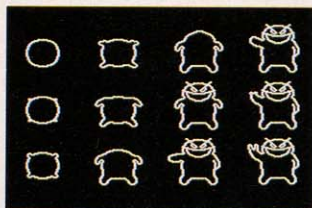
コンパイルさんが先陣を切った形になりましたが、今後はますますこのような、電子出版っていうのかなあ、メディアがディスクの情報伝達商品がふえてくるんじゃないかと思います。これからしばらく摸索の時期を至て、大地に根がつくまで、まあがんばりましょう。こんなんでいいかな。

アニメツールもついてくる

ただゲームをしてるだけじゃ面白くない！　なんて人は、コンパイル特製のアニメーションツールで遊びましょ。これには『アニメ作製グラフィック・エディター』と『セリフ製作シナリオ・エディター』の2種類があって、コンピュータのことなんかな〜んにも知らなくても、サクサクと作れちゃうわけ。このツールで作った作品募集なんてことも、きっとコンパイルは計画してると思うから、みんな張り切って応募しようね。

『新作ゲームの先取りコーナー』なんて、いつの間にかタイトルがついたみたいだけど、Mマガでいうとこのnew softで紹介するのは、ゲームアーツの『ぎゅあんぶらあ自己中心派』。残念ながらテストプレイはできないみたいだけど、簡単なデモは入るというから楽しみに待ってましょ。

そんなこんなで、準備号よりぐ〜んとパワーアップする創刊号。あんまり内容が盛り沢山になったもんで、ディスク2枚組に増殖することとあいなりました。お値段もちょっと上がって、予定価格は1,980円。買うは一時の損、買わぬは一生の損(違うか)、Mマガのコーナーも新設されるディスクステーションに、みんな注目しちゃおうね！

⬆アニメツールで作った作品。テキストを入れて、アドベンチャーしちゃえ！

⬆この12枚のグラフィックパターンが、パタパタ動いてアニメになるのだ。

ぎゃんじこ登場

⬆⬇編集部にサンプルが届いて以来、スタッフがハマりきってしまった『ぎゅあんぶらあ自己中心派』のデモもあるぞ。

年末には増刊号も発売！

創刊準備0号の好評に気をよくしたコンパイルでは、年末に向け臨時増刊号の発売も計画している。噂ではディスク4枚組とも5枚組ともいわれる増刊号は、年末に発売される話題作を集めて、読者がテストプレイできるようにしてしまうとか。Mマガもディスク1枚分を受け持って、あーでもないこーでもないと企画中。実はアッと驚くようなことを考えているんだけど、もったいないからまだ教えてあげない。来月号で詳しく発表する予定でいるから、みんな楽しみに待っていてね。そうそう、「こんなことをやってほしい！」なんて希望があったら、Mマガ編集部まではがきでどんどん教えてね。キミの企画がディスクステーションに取り入れられるかもしれないよ。

基本的には隔月に(つまり2ヵ月に一度)発行されるディスクステーションだけど、チャンスがあれば増刊号もドンドン出していくというのがコンパイルの考え。年末の次は春の新入学シーズンか、はたまた夏休みか。お楽しみに。

技あり一本

いっぽーん!

8月号で一本を取った山下卓也くんには、本人の希望で『ジンギスカン』を送った。よりによって高いソフトを選びやがって。あくまでもゲームソフト1本だからね。HALNOTE1本くださいなんてのは、反則だぞ!!

一本! アレスタ

ミュージックモードね

シューティングゲームの本家であるコンパイルが放った、『アレスタ』にミュージックモードが隠されていたのだぁ!! それではその方法をば。キーの[A][L][E][S][T]のどれか1つを押しながらタイトル画面を出すと、ホラ、タイトル画面の右下に〝SOUND TEST〟と出たでしょ。これで、全20曲の音楽を聞くことができる! 操作方法は、カーソルキーの[←]と[→]で曲番号を選んで、[↓]で音楽が奏でられ、[↑]で止まる。『ディスクステーション』を持っていれば、その中に入っているアレスタでも同じようにするとこの技ができたりする。アレスタは、〝FMPAC〟対応なので、音に厚みがあってすんごくイイのだ! FMPACがあるとないとじゃ、クリープを入れたコーヒーと入れないのと同じくらいの差があるのだ! これでいつでも、好きな曲が聞けてウレシイのなんのコレサイワイ。寝るときに〝BGM〟にしてもイイしね。なんて聞いて寝たら夢の中に〝トレイターラグ〟とかが出てきてうなされちゃったりして。

東京都 細野 勉

➡アレスタは、そのまんまでもイイ音で楽しめるが、FMPACを使えば、ドキューン!! と迫力の音でものスゲーのだ。ぜひ使ってみたいアイテムだ!

技あり 激突ペナントレース

魔球!? 超剛速球!!

みなさん、『激ペナ』で燃えていますか? この技は、その名のとおり〝超剛速球〟を投げることのできるピッチャーを作ってしまう技なのです。

その方法は、まず、ディスクに自分のチームを作っておきます。次に右のリスト通りにプログラムを打ち込みます。自分のチームが入っているディスクを入れて、このプログラムを走らせると、チームの一覧が表示され、ファイルの名前を聞いてきます。ここで自分のチームのファイル名を拡張子を含めて入力すると、できあがり。自分のチームの4番めの投手が超剛速球投手に生まれ変わっているんですね。

とにかく、この超剛速球投手の投げる球は速い。画面に表示されるスピードは170キロぐらいでも、目に見えないくらい速いので、バットに当てることすらできません。

宮城県 石坂和俊

⬆写真ではわからないがとにかく速い!!

```
100 'ｲﾝﾁｷ ﾋﾟｯﾁｬｰ MAKER
110 CLEAR 200,&HCFFF:DEFINT A-Z:DIMD(127)
120 SCREEN 0:WIDTH 40:CLS
130 PRINT "ｲﾝﾁｷ ｼﾀｲ ﾁｰﾑ ﾉ ﾃﾞｨｽｸ ｦ ｲﾚﾃ ANY
 KEY":I$=INPUT$(1):PRINT:FILES:PRINT
140 PRINT:INPUT "FILE ﾉ ﾅﾏｴｦ ********.***
 ﾉﾖｳﾆ ｲﾚﾃ RET";F$
150 COPY F$ TO D
160 D(122)=&HF02:D(125)=&H102
170 D(123)=(D(123) AND &HFF00) OR 15
180 COPY D TO F$:CLOSE
190 PRINT "4ﾊﾞﾝﾒ ﾉ ﾋﾟｯﾁｬｰ ｶﾞ ｲﾝﾁｷﾓﾝ ﾃﾞｽ｡"
```

ファイアボール

技あり

フリープレイだ！

➡これがウワサのゲーム設定画面なのだ。いろんなパラメータがあるね。

⬆これこれ！　この瞬間、ESCキーを8回連打するのだ。あわてずゆっくりね！

最初にゲームオーバーになってください。そして次のゲームが始まる前、スコアが表示されてるときに、素早く ESC を8連打してください。そうするとゲーム設定画面になります。

そして設定画面の一番上の項目をリターンキーで〝1〟にします。2番目の項目も〝2〟にしてください。そして ESC を押してゲームをスタートすると、無敵なのです(フリープレイといったほうがいいかな？)。

東京都　安養寺信彦

ワールドゴルフ

有効！

隠れ土地？

エニックスのワールドゴルフで隠れキャラがありました。まずコース1の1番ホールで、いきなり後ろに打つと、なんと、ラフの平野が出てきますよ。同じようなのはたくさんあります。その中でとくにおもしろいのは、コース2の9ホール隠れ橋。コース2の11ホール隠れ鳥。コース4の2ホール隠れ湖。コース4の15ホール隠れ橋&隠れ鳥などです。

奈良県　柳本洋和

⬆こーして狙いを自分の後ろ側に合わせる。そーして力いっぱいショット！

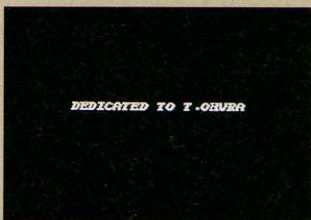
⬆そこには自分の知らない新しい世界があったのだー。と言えば聞こえはいい。

イースⅡ

技あり

隠れメッセージだ！

『イースⅡ』で隠れメッセージを発見したので報告します。そのやり方は、Yキーと Sキーを同時に押しながら、プログラムディスクを立ち上げるのだ。すると、画面に〝DEDICATED TO T.OHURA〟という英語のメッセージが表示されます。

それにしても、『イースⅡ』っておもしろいですね。エンディングのデモを見たとき、あまりの感動に涙がちょちょぎれ、鼻水をチョロッとたらしてしまいました。

千葉県　万行寿也

⬆〝T. OHURA〟さんって誰のことかな？

パロディウス

教育的指導

あんぎゃー!?

ぼくは、『パロディウス』で、とってもおもしろーいウラ技を見つけちゃったので、報告します。まず、2面のボスとの対決の前にグーをとります。そして、相手がパーを出したらもうけもの。〝ふりだしにもどる〟と表示されたときに、ボスの指の間に入ってわざと死にます。するとどうでしょう。はじめにもどったときに、〝あんぎゃ(タコのとき)〟というのがくり返しでてきます。おもしろいのでぜひ試してくださいね。

愛媛県　八塚徳彦

⬆〝あんぎゃ〟の文字がくり返し表示される。ただそれだけ。まったく意味がない。

キミも有段者を目指せ！

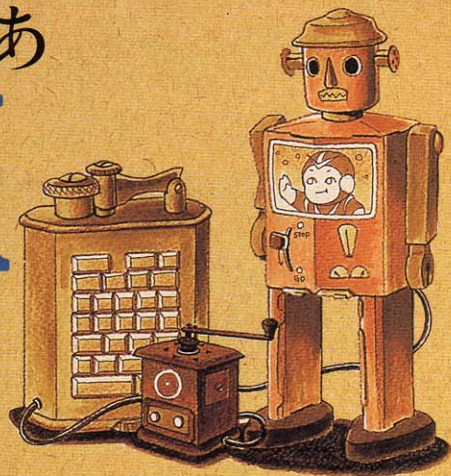
このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す！
ゲーム中 F1 でポーズをかける
① フル・パワーアップ　LARS18TH　リターン
② ステージスキップ　NEMESIS
③ 一定時間無敵　METALION
と入力し、F1 でポーズを解除！
●パロディウス1本ちょーだい！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

き〜み〜は〜、こころのぉMSXだからあ

RETRO-MSX

勝ちたいから、とか、優越感にひたりたいから、とか、破壊ゴコロを満たしたいから、とか、そういう目的で、ゲームをするのだと思う。とすると、要は、そういうことが満たされれば、イイゲームなんだと思う。ならば自分にイイゲームなら、イイゲームだなということになる。

ラリーX

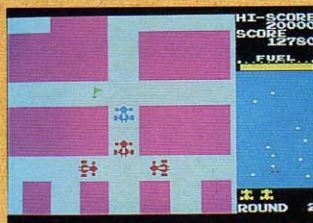
1984 ナムコ（MSX1）

このころは、というか、今でもそうなんだけど、ゲームセンターのゲームが家で遊べるというのが、魅力だったわけ。自分の部屋、憩いの場にゲームセンターのゲームが乗り込んできたら、なんだか知らないんだけど楽しい。心理学的見地からすると、なんていうんでしょうかねぇ。大学で心理学を専攻している人で、〝人がお金を出してゲームソフトを買う、という事象に対する深層心理についての一考察〟、なんてタイトルの論文でも書かれてみてはいかがでしょうか。

⬆タイトル。なつかしい。燃えたなあ。

そしたら、Mマガに転載させてくださいねー。

さて、『ラリーX』。迷路の中には、おじゃまさんの車や岩といった、障害物がボコボコ。プレイヤーは自分の車をあやつって、点在するフラグを取りながら、右往左往。全部のフラグを取ったならば、おめでとー！　無事1面終了、と。あまりに有名なゲームだから、そんなに説明はしなくて、いいよね。チャレンジングステージとかいう概念も、なかなか斬新であったな。

なんの虚飾もなく、実だけを追究した構成。当時の名作は、今でも、勝利の感動を与えてくれます。

⬆あの軽やかなBGMが、思わず口から。

⬆プワプワと〝屁〟をこいて妨害工作。

ウォーロイド

1985 アスキー（MSX1）

コンピュータは、人間に代わって、人間の相手をしてくれる。でもね、コンピュータを器にして、人間2人で楽しく遊ぶ、というようなジャンルもあるわけだ。

⬆おんや、アスキーさんのソフトだわ。

ほいでもって、『ウォーロイド』。このRETRO-MSXあてのおたよりの中でも、わりーとリクエストの多い部類に属するソフトであります。まだ、ケッコー、遊んでるわけなんだな、みんな。

ゲームの中身は、いたってシンプル。画面に登場するは、2台のロボットと背景。画面はスクロールするわけでもなく、1つの画面のまんまって感じ。で、ロボット。1プレイヤーならば、お相手はコンピュータ、2プレイヤーならば、人間2人がジョイスティックでガチャガチャ、と、そんな感じ。上下左右に跳ねまわって、ビームを発射して、相手にダメージを与えて、倒しちまえばいいわけだ。

ロボットのバトルっていうのは〝ガンダム〟あたりから、どうやら1ジャンルを築いた、のかな？　なかなか熱くなれる、このゲーム。ちと気にしても、いいかも。

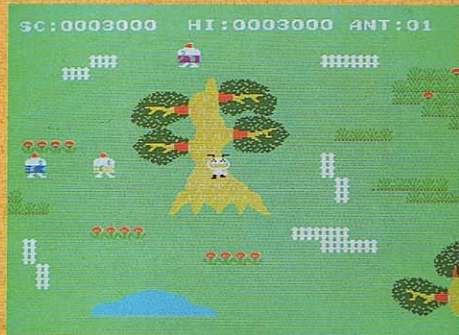
⬆背景はいろいろある。ビル、ジャングル、要塞の内部みたいなのとか。でも基本的には同じ。バトルするだワ。

アンティ

1983　アスキー（MSX1）

みなさんおウチは元気ですか？白アリに食べられたりしていませんか？　傾いてませんかっ？

なーんて書いてると、わかった、白アリ退治のゲームでしょ、なんつー声も聞こえてきそうだけど残念でした、その逆だもんね。白アリが主人公なんだもんね。まったく一体誰が考えたんだろうか。頭ん中見てみたいわ、ホントに。

で、その白アリが画面上にある木のすべての枝をかじり落としてしまえばいいわけ。敵となるのはテケテケと追いかけてくる殺虫剤。こいつにプシューッとやられたらひとたまりもないのだ。よそ見していて池に落ちたり、自分のかじった枝と一緒に落ちて死んでしまうのは、あまりに情けない。情けないけど他人事とはとても思えない。例えば、自分で料理したものを食べておなかこわしたり、何もない場所で転んだり、ああ、胸が痛いわ。チクチクチクチク。

↑もう、はっきり言ってバカにしか見えない笑顔がええなあ。

↑いかにもかわいいタイトル画面。果物や野菜を取ればさらに得点アップだーっ！

↑殺虫剤にまきこまれると、ほれ、ごらんのとーりまっ逆さま。じつに強力だわ。

それにしてもこの白アリの笑顔には、何をもってもかなわないね。嬉しいことがあったんだか、アゴがハズれてんだかわからないほど大きな口を開けて笑ってるのだ。結局、なんにも考えてない脳天気なやつなんだろうな。いいな、そういうの、親近感もってしまう。

歩く姿も木に登る姿も、ひたすらほのぼのとしていて緊張感もなんもあったもんじゃない。でも、私が一番好きなのは、枝をかじるときの「カシカシカシッ」ていう音、これだねっ。気持ちいいんだなあ、この音が。白アリの笑顔とカシカシの音、これだけのためにこの『アンティ』をひっぱり出すことも少なからず……。

白アリというと、やっぱり世間の迷惑ってイメージがあるよね。家を破壊しちゃうわけだし。確かに実際見てみるとムカッとするけどアンティをプレイしている間だけは、妙にかわいいやつに思えてくる。この感情移入の程度で勝負は決まるんだな。ふむ。

あんまり難しいこと考えずに、「でへへーっ」とか言いながらやるにはぴったりだね、こりゃ。

グーニーズ

1985　コナミ（MSX1）

「ぐっどお～いなーあふ、ぐっどいなーふ」。それはもうハチャメチャのシンディー・ローパーが主題曲を歌い、興業的に大成功をおさめた、映画〝グーニーズ〟。見た人も多いことでしょう。

そして、遊んだ人も多いことでしょう。コナミの『グーニーズ』。アクション・アドベンチャーゲーム、というジャンル。いろんな障害物をタイミングよくよけながらジャンプしたり、あるいは敵キャラを攻撃したり。コナミさんの得意な分野ですね、これは。

このテのゲームは、版権モノと言われておりますですね。小説とか映画とか、あらかじめ出版・上演された作品に同期して、ゲーム化する。プロモーションのタイミングさえずれていなければ、作品もヒットして、ソフトも売れるという、一挙両得。版権元、製作メーカーさんともども大喜び。このグーニーズに関しては大当たり！という感じでしたでした。

The GOONIES TM
©KONAMI 1986
THE GOONIES TM IS A TRADEMARK OF WARNER BROS. INC.
©1985 WARNER BROS. INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

↑グーニーズ。そういえば、ファミコン版なんてのも、あったような気がします。

↑足で蹴ったり、パチンコで撃ったり。跳びはねてよけたり。素朴で、好きだわ、私。

↑画面構成上の仕掛けが多い多い。ビジュアルでもアクションでも、飽きさせないようにとの心遣いですね。

しかしですね、話はちとそれますが、原作モノ、版権モノのゲームソフトというのは、笑いと涙が隣合わせなんですね。当たればデカイが、はずしたときには……。なかなか悲惨な結果を招いてしまうのです。原作作品といちじるしくイメージがちがうとか、原作とは名ばかりで、ゲーム自体の内容はヘニョヘニョのボケボケだったりして。結構、はずしたもののほうが多かったりして……かな、どうかな？　わかんないや、ハハハ。

話を元に戻しますが、このグーニーズは大成功だったんですよ、いやほんと。当時、ゲーマーのみなさんは、このソフトを自腹で買って、遊んでいらっしゃいました。ゲーマーさんの自腹購入ソフト、これほど身元を保証されたソフトはございませんことね。

アクティブシミュレーションゲーム

特集 ぞわぞわーるど

MSX2(VRAM128K)

『ぞわぞわーるど』は、そんじょそこらのシミュレーションとはちょっと違うぞ。大胆な操作方法を採用したリアルタイム、アクティブシミュレーションだ。もちろんコンストラクション付きだよん。

K. YOKOYAMA

アクティブな人たちよ! これがぞわぞわーるどだ!

お待たせしました。先月号でアクションゲームとシミュレーションゲームが融合したオリジナルのゲームをご紹介するっていってたでしょ。これなんですよ、コレ、『ぞわぞわ～るど』。みんなで考えて創ったんです。このソフトは、ゲームで遊ぶのはもちろんのこと、『吉田工務店』のように、マップやキャラクターを思いどおりにエディットできるんだ！　ちゃんと各種パラメータの設定もできるし、いうことナシって感じ。今回はこの『ぞわぞわ～るど』を特集でドーン！　と、ご紹介いたします。むずかしいゲームではありませんから、足なんかほぐしちゃってカル～イ気分で読んでみて。

ゲームの基本はシミュレーションなんだけど、ホラ、シミュレーションってコマンド出して、データを吟味して、とけっこう地味でしょ。が、Mマガではこの要素に、〝アクション〟のかくし味を入れたのだ。これがオモシロさを〝倍増〟させているんだよね。

マップモード

約3画面分の広さのマップです。このマップ上で、ロボットたちを動かし作戦をたてるのです。作戦をたてるときは、その画面だけでなく、全体を見るようにしよう！

戦闘モード

やっぱりゲームは〝アクション〟だ。この『ぞわぞわ～るど』では、ロボットたちのパラメータによって〝動き〟、〝武器〟などが違うので個性あるアクションが楽しめる。

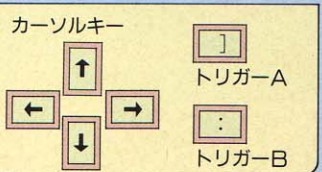
エキサイティングなバトルだぜ～!!

この『ぞわぞわ～るど』には、2つの画面モードがある。まず1つは地形を見わたす〝マップモード〟。それと、ハデハデなアクションを繰り広げる〝戦闘モード〟だ！　ほかにも、〝グラフィックエディタ〟の画面などがあるのだけれども、それらは後のページでね。

で、〝マップモード〟である。この画面で自分のロボットを動かして作戦をたてるのだ。ここでのロボットの配置具合を考えないと、敵に負けてしまうから慎重に。

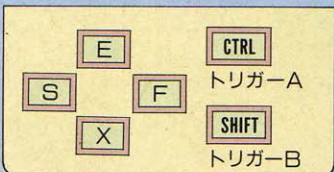
そして、自分のロボットと敵のロボットが重なると〝戦闘モード〟に入る！　マップには、森、草原、砂漠、岩場、海、都市の全部で6つの地形がある。ロボットたちには、得意とする地形、苦手とする地形など得手不得手がある。いかに、自分のロボットの得意とする地形で敵と戦うかが、このゲームのコツなのです。敵と戦ってダメージをうけてしまっても、あわてず自分の制圧している都市に行けば、ダメージを回復してくれるからへいきだよ。

1PLAYER GAME

キー操作 PLAYER1

コンピュータが相手をしてくれるのがこのモードなのだ。ちょっとキー操作のところを見てみてね。カーソルはそのまんまだけれどトリガーAが] で、トリガーBが : なのだ。ちょっとややこしいが、すぐにナレるよ。また、ポート1にジョイスティックをつないでも、1PLAYERで遊べるよ。

画面には自軍のロボットたちが配置されている。カーソルの〝手〟をトリガーBを使い変化させ、トリガーAでロボットを動かす。敵もこちらの動きに反応して動きだすのだ!!

2PLAYER GAME

キー操作 PLAYER2

1人でプレイするよりも、やっぱり2人で遊んだほうがゼッタイに楽しい!! そこで、2プレイヤーのキー操作方法です。カーソルは、上E、下X、右F、左S、となっていてトリガーAがCTRL、トリガーBがSHIFTとなっている。こちらもジョイスティックに対応しているので、ポート2にジョイスティックをつなげば、2人で遊べるのだぁ。画面は2分割されて、相手が動かすのを待つなんていうわずらわしさがまーったくないんですよ。まさに、リアルタイムだよね。

操　作

作戦モード

まずは作戦モードで、自分のロボットの配置を決める。ロボットは、敵味方おのおの最大30台まで配置できる。手の形のカーソルを自軍のロボットと重ねて、トリガーAを押すとホラ、そのロボットにコマンドを与えることができるぞ。トリガーBでカーソルの形状、つまりコマンドの変更ができる。

海に強いロボットは海沿いを、陸に強いロボットは陸を、というように、自軍のロボットの〝個性〟を知った上でロボットにコマンドを送るように！　ここでの作戦立てが、勝者となるか敗者となるかのわかれ道なのだ。

このゲームは、基本的に〝リアルタイム〟で進行しているので、コマンドを入力している間も敵の部隊は、じわじわ（ぞわぞわ）と侵攻してくるのである。だから、ウカウカしてると、作戦をたてるヒマもなく戦うことになっちゃうのだ。

まずは下の表を見てほしい。このゲームでのカーソルの説明だ。カーソルの形状をトリガーBで選んで、トリガーAでロボットにそのコマンドの命令を与える。ポンポンと押すとホラ、手の形状が変わるでしょ。これでロボットたちはキミの思いどおりに動いてくれる。さあ、敵のロボットたちをケチョンケチョンにやっつけろ～!!

すぐにわかるって～

カーソル	コマンドの意味
	⬆これは止まれのコマンド。ここでロボットを止めたいというときに、これで命令してやると止まってくれる。
	⬆左を向いているから左に進む。これまたずーと、ロボットが左に進むと、画面のスミで止まってしまう。
	⬆下を向いているので下に進むのだ。敵と会いたくないときに、このコマンドで後退するのだぞよ。
	⬆これは右を向いているでしょ。右へ進めのコマンド命令です。ずーと右へ行くと、ロボットは止まるのだ。
	⬆手の指が上を向いているでしょ。そう、これでロボットは上に進んでくれるのだぁ。いけえ～!!

⬆まずは、2本足のロボットを上に進めてみました。どんどん上に行ってしまう。すべてのロボットにこのコマンドの命令を与えると、みーんなぞわぞわっと行進し始めるのだ。

⬆次に他のロボットを右に進めてみました。ずーと右に進んじゃうとロボットは画面から消えちゃうと思うでしょ。心配しなくても、ちゃんと画面の右スミで止まってくれるよ。

⬆お次は、前進しているロボットを止めてみました。カーソルをロボットにあわせて、トリガーAを押すと、ロボットはその場所に止まってくれちゃう。とってもカシコイ!?

⬆なんと海の上も進んでいけちゃうのだ!!　しかし、海上を得意としないロボットを海に入れて敵と戦うハメになったら!?　戦闘モードで負けてしまう確率が高くなってしまう。

…て、こういう展開になるのだ!

BEFORE

⬆うーん、平和だ。シーンと静まりかえったゲームフィールド、これから熾烈（しれつ）な戦いが始まるとは誰が思うだろうか？　あ、私だ。

とりあえずゲームをプレイしてみました。この画面ではまだロボットを動かしていません。それより、敵のロボットの配置が気になりますよね。うへぇ～、いるいる、15体かぁ、こっちと同じ戦力だね。都市は全部で８ヵ所。どのようにロボットたちを進めたらよいかけっこう悩む。

先にも書いたとおり、そのロボットによって得意とする地形、苦手とする地形があるのでなるべくそのロボットの得意とする地形を進み、苦手な所へは近づかないほうがイイんだけど。いざ戦いがはじまるとそうもいってられん。

いよいよロボットの侵攻が始まりました。けっこう真ん中あたりまできましたが、相手の敵ロボットがこちらに反応して動きだしてきます。このときに、なるべく多くの都市を制圧しておいたほうが有利なんです。だって、全都市を制圧するか敵のロボットを全滅させたほうが、ゲームの勝者になるし、敵との戦いでダメージをうけても、ここにくればダメージは回復されると、いいことづくし。けれど、敵もこちらの都市を狙っているので、ウカウカしていられない。守っていかなきゃ、大幅な戦力ダウンにつながる！

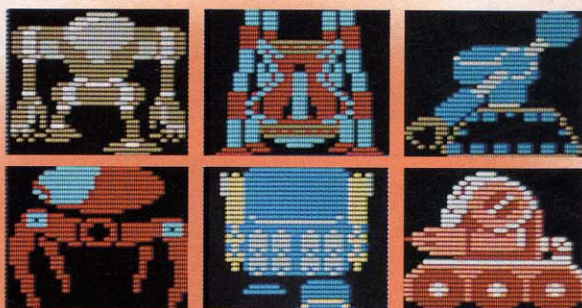
AFTER

⬆いよいよ、ぞわぞわっとロボットが攻めにでた。すぐそこに都市があるのにどーしてロボットを置かないんだろバカ！　あ、私だ。

これらを操るのだっ！

1PLAYER

これらが、1PLAYERのロボットたち。写真では6種類しかいませんが、ホントは10種類もいます。ので、2PLAYERとのロボットたちと合わせたらナント20種類!! と豊富に取り揃えてあります。自分でオリジナルのロボットもエディットできるので、これまた種類は無限なのだ。キミもかっこよくて強いロボットをエディットしろー！

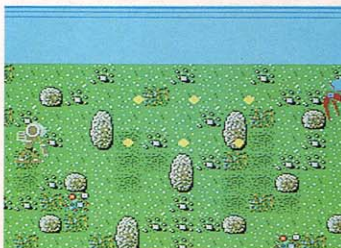
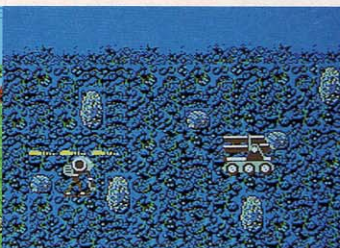
2PLAYER

そして、こっちが2PLAYERのロボットたち。自分でロボットをエディットするときは、より強力な武器をつけたいけど、重くなって動きが鈍ってしまうという欠点もある。そこいらへんのバランスが問題ではあるな。あとは、自軍のロボットのクセを知り、コツをつかめば、誰にも負けないロボット軍団のできあがり！

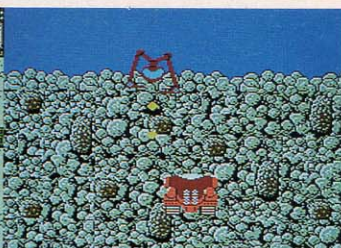
己れを知り、敵も知るのだ!!

戦闘モード

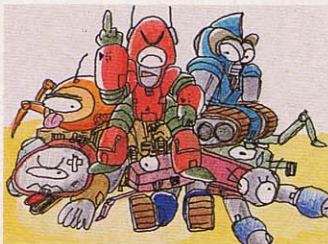
いよいよ『ぞわぞわ～るど』のメインとも言うべきアクション戦闘モード！ このモードのときの操作方法は、カーソルで上下左右、トリガーAで弾の発射、トリガーBでジャンプと、これらを組み合わせて相手のロボットをスクラップにするのだ！ それにつけても、6つの地形があるので、それらに応じた戦いをしなければならない。

どうしてもタイプによってはそのロボットの苦手な部分がでてくる。そういうときは、もうそのロボットは犠牲にして、なるべく敵のロボットにダメージをあたえておく。そして、その地形を得意とする自分のロボットを急いで動かして、やっつけてしまおう！ 敵とのかけひきも戦闘モードでは大事な要素なのだ。それと、うまく地形を利用して、岩や木などをたてにして敵の弾を防ぐというように、いろいろな戦い方ができるのだ！

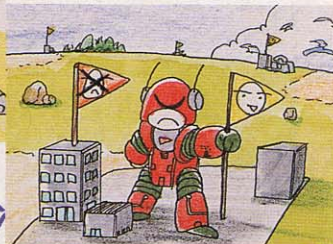
この戦闘モードで勝つか負けるかで、後々の勝敗にひびいてくるんだよね。作戦をいかにうまく運ばせるかは、この〝戦闘モード〞にかかっているといえる。

⬆これが草原のところ。ここの地形が苦手というロボットはいないでしょう。

⬆海のフィールド。ここでは動きが鈍くなってしまう、先手必勝なのです。

⬆ここが都市、くちはてたビルなんかがあって、戦闘意欲が燃える!?

⬆そして岩場。障害物である岩がゴロゴロあって動きにくそうだね。

勝利条件

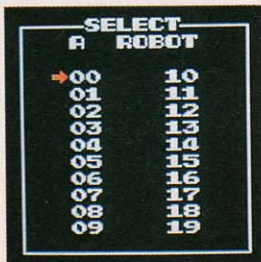
勝敗はどのようにして決まるのか？ それは、〝敵のロボットを全滅させた〞か〝すべての都市を制圧した〞かのどちらか。どちらも条件がキビシ～のだが、やってできないことはない。もう守るべき都市が少なくロボットも少ないようだったら、まず攻めるのは一時休んで、都市の守りに専念してみる。都市の近くにいればすぐにダメージが回復できるからね。そうすれば、勝てる望みがでてくるかも。すべての都市の制圧はチトたいへんかもしれないので、ロボットの全滅のほうがいいかも。鉄則は、ダメージをうけたら都市にかえり、相手がダメージをうけていたら都市に入る前にやっつけるのだぁ！

⬅敵のロボットたちをすべてやっつけてしまえば、キミの勝ちということになる。

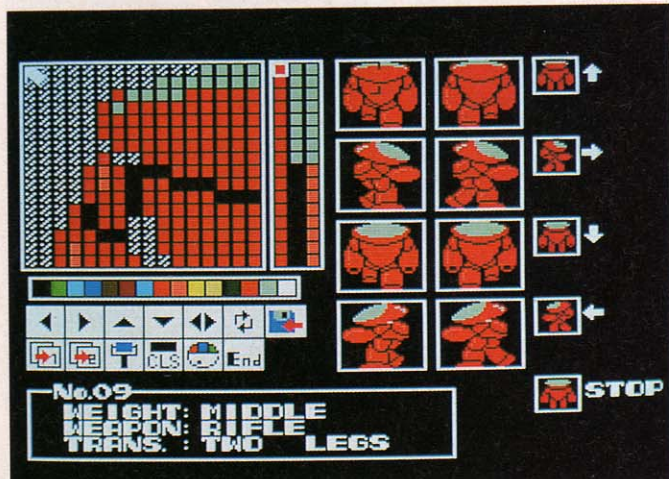
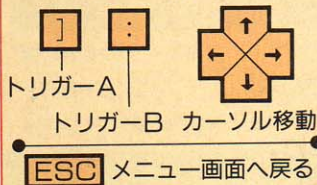
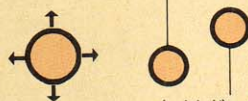
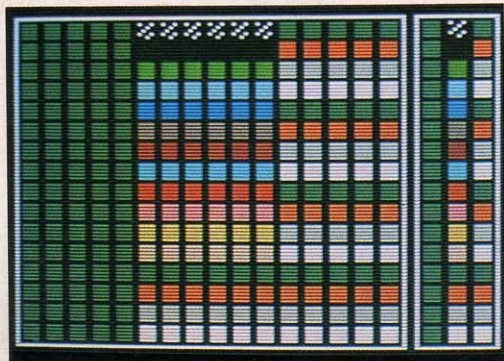
⬇すべての都市を制圧しても、キミの勝ちということになるんだこれが～。

もう一戦 やってみれ～～!!

ROBOT CONSTRUCTION

ロボットコンストラクション

『ざわざわーるど』のメインメニューでROBOT CONSTRUCTIONを選ぶと、ロボットを自分の好きなようにデザインを替えたり、装備を替えたりすることができるコンストラクションモードになる。

はじめに、00から19までの、20種類のロボットの中から、どのロボットをエディットするか聞いてくるので、カーソルキーでエディットしたいロボットの番号を選び、トリガーAを押す。

⬆はじめに、どのロボットをエディットするのかを決めるのだ。

『ざわざわーるど』には、マップモードと戦闘モードがあるけど、ロボットのデザインを替える場合は、この両方をエディットしなければならない。さらに、動きのパターンもあるので、十分にアイデアを練ってからとりかかろう。

⬆ロボットコンストラクションで自分のオリジナルロボットをデザインしよう！

スプライトのムズカシイ話

⬆スプライトの1枚めと2枚めを重ねた3つめの色がどうなるか実験してみた。3つめの色は1枚めの色と2枚めの色の論理和によって決定される。ま、そーゆーもんだと思ってちょうだい。

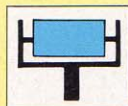
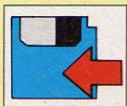
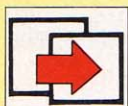
『ざわざわーるど』の戦闘モードでは、MSX2のスプライト2枚重ねという機能を使っている。カラーエディットスクリーンの左がスプライトの1枚めの色。真ん中が2枚めの色。右が1枚めと2枚めを重ね合わせた色というふうになっている。

スプライトというのは、ちょうど、テレビ漫画のアニメーションと同じように、背景とキャラクターを別々に描いて、キャラクターだけを動かすときに、とても便利な機能なのだ。

MSXのスプライトというのは横1ライン上に1色しか使うことができない。ところがMSX2の場合は、このスプライトを2枚重ね合わせて、横1ライン上に3色まで使うことができる。

赤いセロハンと青いセロハンを重ねると、紫色に見えるよね。それと同じ。ただし、この3つめの色は、スプライトの1枚めと2枚めの色で決まるので、勝手に選ぶことはできないぞ。

アイコンの使い方

『ぞわぞわーるど』のロボットコンストラクションではアイコンを選択することで、いろいろな機能を使うことができる。
　カーソルキーで矢印をアイコンの上に持っていき、そこでトリガーAを押せばいい。アイコンは視覚的にわかりやすくできているので、どんな機能なのか、おおよその見当はつくだろう。

塗りつぶし
カラーパレットで色を選択した後に、このアイコンに矢印を合わせ、トリガーAを押すと、その選択した色でロボットのエディットスクリーンがすべて埋められるのだ。

データのセーブ
ロボットコンストラクションで作成したロボットのデータをディスクに保存（セーブ）したいときは、このアイコンに矢印を合わせ、トリガーAを押せばいいのだ。

コピー
コピー1はロボットの全身を別の場所にコピーし、コピー2は赤い枠で囲まれた部分だけをコピーする。トリガーAでコピー元を指定し、コピー先に矢印を移動した後、もう一度、トリガーAを押すと完了。

左移動
描いた絵が1ドットずつ左に移動する。

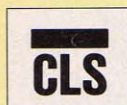
右移動
描いた絵が1ドットずつ右に移動する。

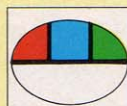
上移動
描いた絵が1ドットずつ上に移動する。

下移動
描いた絵が1ドットずつ下に移動する。

左右反転
ロボット全身の絵の左右が反転する機能。

回転
このアイコンを選択するごとに90度回転。

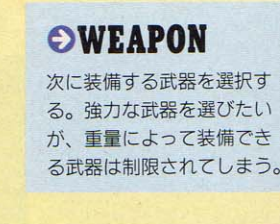
CLS

画面クリアー
現在、エディット中の画面を消去する。

終了
エディットを終了し、次のロボットを選択。

パレット
このアイコンを選択するとウインドーが現われ、カラーパレットを任意の色に変更することができる。トリガーA、Bでカラーコードを選択し、カーソルキーの上下でRGBの選択、左右でRGB各値の増減ができる。

装備を決める

　さて、ロボットのデザインが決まり、エディットが完了したら、ロボットの装備を決めよう。画面の下にある、装備パラメータの枠の中なら、どこでもいいから、矢印を持っていき、トリガーAを押そう。
　装備のパラメータは大きくわけて3つある。1つめは、ウエイト(重量)だ。ライト級、ミドル級、ヘビー級の中から選ぶ。
　2つめは、ウエポン(武器)だ。ライト級は軽いので動きが速い長所を持つ。しかし、重い武器は装備できない。逆にヘビー級は動きが遅いけれど、威力のある重い武器を装備できるわけだ。ミドル級は、その中間ってとこ。
　3つめは、トランスポート(移動手段)で、2足、4足、4輪、6輪、ベルトの5タイプの中から選ぶ。2足、4足タイプのロボットは、砂漠では弱いがジャンプができるという長所を持つ。またウエイトによって選べるトランスポートが制限されるので、そのへんを考えてロボットの装備を決定しよう。

個性的なロボットを作るのじゃ!

WEIGHT
まず、ロボットの重量を決める。重量が軽ければスピードは速く、逆に重ければスピードはのろくなるのだ。

WEAPON
次に装備する武器を選択する。強力な武器を選びたいが、重量によって装備できる武器は制限されてしまう。

TRANSPORT
2足、4足、4輪、6輪、ベルトの5タイプがある。ロボットのデザインに合わせて移動手段を選択しよう。

MAP CONSTRUCTION

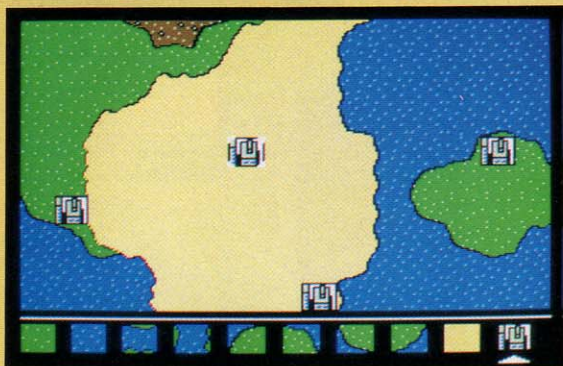
マップ
コンストラクション

『ぞわぞわーるど』には、あらかじめ、00から09までの10種類のマップが用意されている。このマップも自分の好きなようにコンストラクトすることができるぞ。

MAP CONSTRUCTIONをメインメニューで選び、00から09までのどのマップをコンストラクトするかを選ぶと、マップコンストラクション画面になる。画面の下のほうにはマップのパーツが並んでいる。地形パーツには、大きくわけて、草原、森、岩場、砂漠、そして海がある。地形パーツは約100種類ちかくもあり、これらのパーツを組み合わせて、ひとつの広大なマップを作っていくわけだ。

⬅00から09までのマップの中から自分で作りたいマップを選ぶ。

⬆約100種類の地形パーツを組み合わせてマップを作る。ちょっとしたパズルだね。

パーツを選んで、マップ上に置いていくだけの手軽さだ!

⬅地形パーツを組み合わせるといっても、数が多いので実質上、無限の組み合わせが考えられる。

では、じっさいにマップを作る作業を説明しよう。マップ上の好きな位置にカーソルキーを持っていき、トリガーAを押すと、現在、選択されている地形パーツがマップ上に置かれる。

地形パーツの選択はトリガーBを押しながらカーソルキーの上下左右で行なう。

地形パーツは16×16ドットで構成されており、ひとつのマップは、このパーツを縦32個×横15個を並べた大きさだ。つまり、3,360個のパーツでできている。

ここで注意してほしいのはゲーム中、重要な役割を持つ都市の数で、ひとつのマップに置ける都市の数は30個までと決められている。また、途中でマップコンストラクションモードから抜けるときは ESC キーを押す。

⬅ゲームでは、この都市を制圧することが目的なのだ。

都市の数は30個以下ね!

マップが完成したら、ロボットを配置しよう!

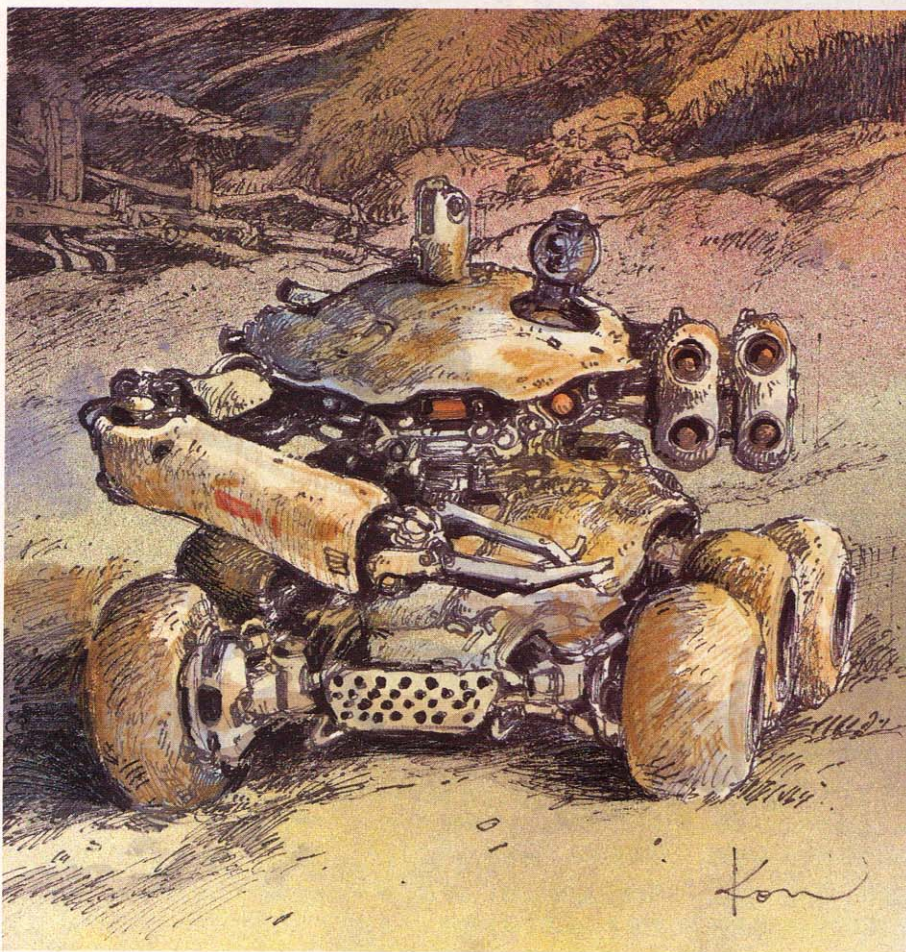
マップが完成したら、トリガーAとトリガーBを同時に押してほしい。まずは、戦闘に参加するロボットを指名する。00から09までが、PLAYER 1、10から19までが、PLAYER 2のロボットだ。この中から、それぞれ3体のロボットを指名する。カーソルキーの上下で番号を選びトリガーAで決定。指名をやり直すときはトリガーBを押そう。

指名が終わると、じっさいにロボットたちをマップ上に配置することになる。トリガーAがロボットの配置。トリガーBがロボットの選択だ。配置できるロボットの数はPLAYERごとに30体まで。トリガーAとトリガーBを同時に押すと、データをディスクに書き込んで終了する。

⬇PLAYERごとにロボットは1体から30体まで配置できる。マップ上のどこに配置してもかまわないが、やはり、まとめて配置したほうが何かと便利なのだ。

⬆番号が赤くなっているのが戦闘に参加するロボットたちだ。どのロボットを出すかも作戦のうちなのだ。

アクティブシミュレーションゲーム

ぞわぞわーるどはTAKERUで販売中!

全国130店舗

ぞわぞわーるど

対応機種　MSX2(VRAM128K)
メディア　3.5インチ2DD
価格　3,500円

今月の特集で紹介したアクティブシミュレーションゲーム『ぞわぞわーるど』は全国130店舗のTAKERU設置店で買ってくださいね。

もう、MSXマガジンの読者なら、すっかりおなじみになったTAKERUだけれど、TAKERUというのはパソコンソフトの自動販売機のこと。パソコンショップやデパートに設置してあるのだ。各地域のTAKERU設置店リストは、ブラザー工業の本誌広告ページに載っているぞ。さらに詳しく知りたい人は、下記のブラザー工業、TAKERU事務局まで問い合わせてみてね。

ところで、TAKERUの中にCD-ROMが使われていることを知っているかな？　CD-ROMといえば、大容量の記憶メディアとして有名。いままでにTAKERUで発売されたソフトをどどーんとまとめて記憶しちゃっているのだ。CD-ROMがじっさいに使われているなんて驚きだね。

TAKERUについての問い合わせ先
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局
〒487 愛知県名古屋市瑞穂区堀田通9-38
☎052-824-2493

企画およびアイデア大募集!!

MSXマガジンでは、これまでもさまざまなコンストラクションゲームをお届けしてきた。6月号では、アドベンチャーゲームを作れる、その名も『アドベンチャーツクール』。7月号では、シューティングゲームを自分で作れる『吉田工務店』。8月号では、ちょっと変わったボールプレイングゲーム『ぽーるあうと』。9月号はゲームではないけど、ネットワークのホスト局を作れる『網元さん』。

そして、今月号のアクティブシミュレーションゲーム『ぞわぞわーるど』となるわけだ。

今後もMSXマガジンでは続々とすぐれたゲームやコンストラクションツールを発表していくつもりだ。そこで、どんなゲーム、またはコンストラクションツールを作ってほしいかキミたちの意見やアイデアを編集部まで送ってほしい。

ところで、アドベンチャーツクールで作ったゲームや吉田工務店で作ったゲームの応募がたくさん集まったので、優秀作をそろそろ発表したいと思っている。これはホントに、傑作ぞろいなのだ。

ごめんなさい

先月号で紹介したネットワークホストプログラム、『網元さん』の発売がたいへん遅れてしまいました。先月号を読んで、さっそくTAKERUに買いに行ってくれた人、ほんとうに、ごめんなさい。

網元さんは、MSX2でネットワークのホスト局を開けるプログラムですが、自分でネットワークを開局するには、網元さんのほかに、通信モデムカートリッジと2DDのディスクドライブ、それに電話回線が必要です。詳しくは、今月号のネットワークの記事を読んでね。

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
MSXマガジン編集部
企画・アイデア大募集係

輝け！センサーキッド大賞

8月号で募集したセンサーキッドの活用アイデア、プログラムにたくさんの応募ありがとう！　みごと大賞を取れば、ソニーの通信パソコンHBI-T7がもらえるとあって、じつに応募総数1,269通！　なかには、センサーキッドのことをわからずに応募してくる横暴なはがきも目立ったが、とにもかくにも、きびしい選考の結果、ここに"輝け！ センサーキッド大賞"を発表するのだ。拍手！

プログラム部門 大賞

音、光、温度センサーを使った環境ソフト

センサーキャット

香川県　宮本義則
賞品　ソニーHBI-T7

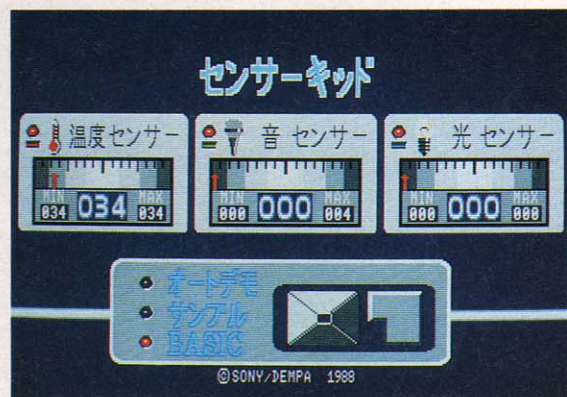
まずは、センサーキッド大賞、プログラム部門の発表だ。これは文句なしに、香川県、宮本くんの送ってくれたセンサーキャットに決定した。

センサーキャットは光、音、温度に敏感に反応する猫のこと。いわゆる、ひとつの環境ソフトと言えるかもしれない。しかし、ふつうの環境ソフトと違うところは、ディスプレイ上の猫がまわりの環境に反応するところ。ディスプレイ上の猫が光や音、温度に反応してくるくると表情を変えるのがポイントなわけね。

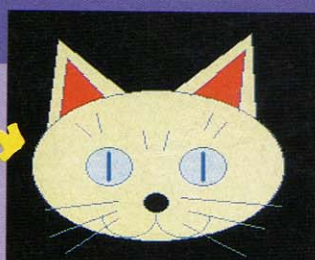
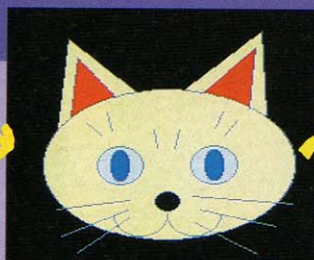
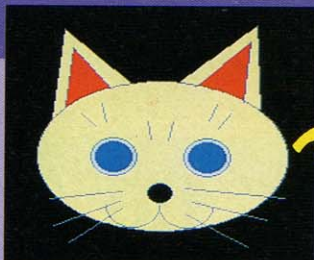
編集部で、このセンサーキャットのプログラムを走らせていたら、人気者になってしまった。はじめ、何だろうと寄ってきた人が自分の話す声に反応して、耳をピクピクさせたり、光に反応して、目をクリクリしたりするのを知ると、決まってちょっかいを出してくる。みんなが放ったらかしにしていると、ときどき「みゃあ！」と鳴いて、いかにも、かまってほしいという素振りを見せるのだ。

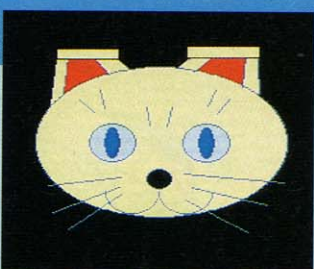
海外のアクティビジョンという会社が作った『リトル・コンピュータ・ピープル』という風変わりなソフトがある。ある日コンピュータの中に人が引っ越してきて、勝手気ままに生活をはじめる。キミは、ただその生活ぶりを観察するというもの。ファミコンにも『アップルタウン物語』という題名で移植されたから知っている人もいるかな？

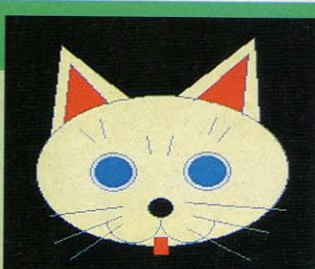
なんか、そのリトル・コンピュータ・ピープルに相通じるものがセンサーキャットにはあると思う。ちょうどディスプレイの中に猫を飼っているようなカンジなのだ。おまけに、この猫は猫舌だから、熱いミルクをあげると、舌をペロペロさせちゃうぞ。

センサーキッドの光、音、温度の3つのセンサーをうまく使い、猫の特徴に当てはめたところが成功のポイント。こんな環境ソフトって今までになかったよね。

⬆センサーキッドには、音、光、温度の3つのセンサーがある。これらのセンサーの値は、BASICの拡張コマンドで簡単に使うことができるのだ。

光センサー

部屋の明かるさに応じて猫の目が8段階に変化する。センサーキッドの光センサーはかなり指向性が強く、光センサーの前に人が立っただけでもクルクルと敏感に反応するから面白い。

音センサー

センサーキッドの感度レベルは0～7まで。数字が大きくなるほど感度が鈍くなる。あらかじめ感度を0に設定しておくと、近くで人の話し声がしただけでも、耳をピクピクさせるのだ。

温度センサー

何か熱いものに温度センサーが触れると、猫が舌をペロペロと出す。猫舌の人にはとっても役に立つ(?)。温度センサーの感知範囲は摂氏マイナス5度～100度までだから注意してね。

センサーキャット LIST

```
100 SCREEN 5,0:COLOR15,1,1:CLS:UX=15
110 COLOR=(6,3,3,4):I=6:GOSUB 280
120 GOSUB 350:PAINT (90,40),11,6:PAINT (15
0,40),11,6
130 PAINT (90,50),8,6:PAINT (155,45),8,6
140 SETPAGE 0,1:CLS:RESTORE 260
150 FOR I=15 TO 15+30*7 STEP 30:READ DS
160 CIRCLE (I,80),12,6,,,DS:CIRCLE (I,80),
15,6,,,1:PAINT (I,80),4,6
170 PAINT (I,67),14,6:NEXT:I=1
180 PAINT (1,1),11,6:SETPAGE 0,0
190 COPY (121,158)-(129,172),0 TO (200,160
),1:GOTO 240
200 '
210 _OTO(T):IF T>0 THEN GOSUB 500
220 _ONDO(N):IF N>50 THEN GOSUB 580
230 _HIKARI(H):H=INT(H/4):IF H>7 THEN H=7
235 R=INT(RND(1)*70):IF R=50 THEN GOSUB 62
0
240 UX=15+30*H:FOR J=0 TO 1
250 COPY (UX-15,65)-(UX+15,95),1 TO (80+60
*J,90),0:NEXT:Z=H:GOTO 210
260 '
270 DATA 1.0,1.2,1.5,2.0,2.6,3.2,5.0,9.0
280 '
290 CIRCLE (125,105),82,6,,,.73
300 CIRCLE (125,134),8,6:PAINT (125,100),1
1,6
310 CIRCLE (142,145),17,6,1/1*3.14,0*3.14
320 CIRCLE (108,145),17,6,1*3.14,0*3.14
330 RETURN
340
350 RESTORE 390
360 FOR I=0 TO 3:READ A$(I):A(I)=VAL("&H"+
A$(I)):NEXT
370 IF A$(0)="@" THEN RETURN ELSE LINE (A(
0),A(1))-(A(2),A(3)),6:GOTO 360
380 '
390 DATA 3D,04,69,2E,3D,04,35,4B
400 DATA 43,13,5D,33,43,13,3E,41
410 DATA BA,00,BD,42,BA,00,89,2D
420 DATA B6,0D,B2,3D,B6,0D,93,31
430 DATA 65,85,34,8C,37,A2,64,8D
440 DATA 65,93,42,B0,8D,82,CD,89
450 DATA C2,9B,92,8D,8E,97,B6,B2
460 DATA A2,52,AA,46,A1,3F,9C,4C
470 DATA 5A,4E,57,3F,49,47,53,51
480 DATA 75,4D,77,5B,82,5C,85,4D
490 DATA @,@,@,@
500 '
510 COPY (54,2)-(103,39),0 TO (10,160),1
520 COPY (140,0)-(192,38),0 TO (70,160),1
530 LINE (54,2)-(103,39),1,BF:LINE (58,32)
-(98,38),11,BF
540 LINE (140,0)-(192,38),1,BF:LINE (143,3
0)-(188,37),11,BF
550 FOR I=0 TO 70:NEXT
560 COPY (10,160)-(59,197),1 TO (54,2),0
570 COPY (70,160)-(122,198),1 TO (140,0),0
:RETURN
580 '
590 LINE (121,158)-(129,172),8,BF
600 FOR I=0 TO 50:NEXT:COPY (200,160)-(208
,174),1 TO (121,158),0:RETURN
610 '
620 RESTORE 670:C=64
630 FOR I=0 TO13:READ A:SOUND I,A:NEXT
640 FOR I=0 TO 17:SOUND0,C+I:FOR J=0 TO 3
650 NEXT J,I:FOR I=0 TO 30:NEXT
660 FOR I=0 TO 13:SOUND I,0:NEXT:RETURN
670 DATA 64,0,0,0,0,0,0,124,16,0,0,192,34,
10
```

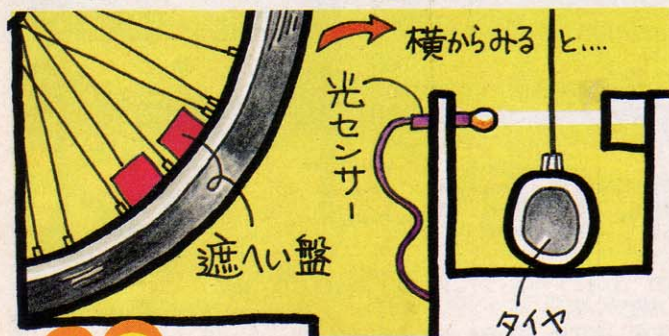
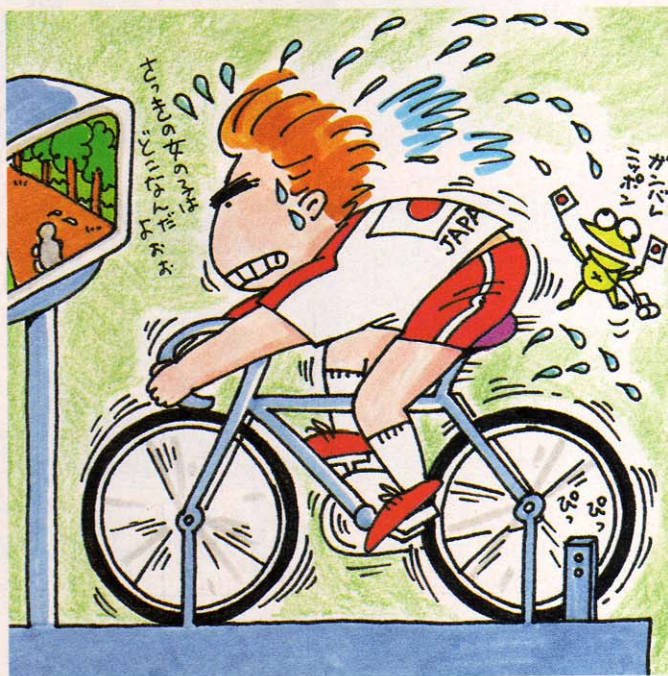
体汗！自転車レースゲーム

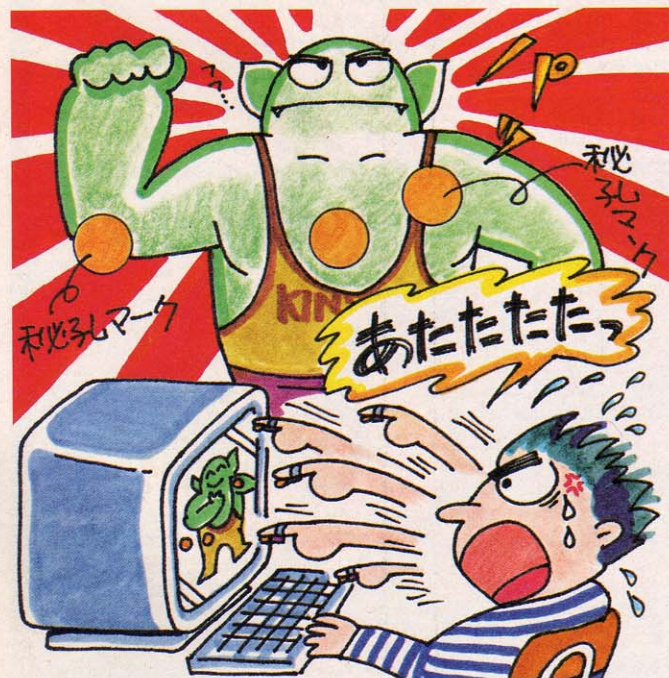
千葉県　吉野哲也
賞品　ソニーHBI-T7

千葉県の吉野君は、光センサーと自転車を結び付けたアイデアを送ってきてくれた。

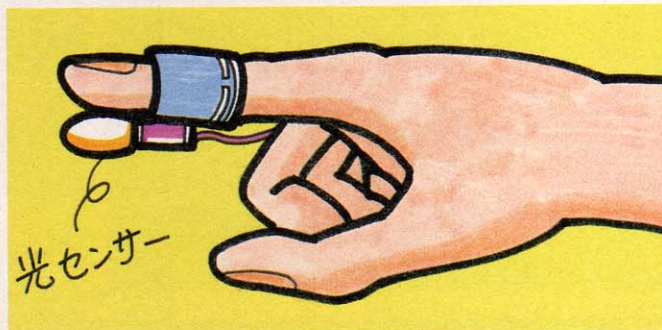
自転車の後輪に遮へい板を取り付け、その遮へい板をはさむように光源と光センサーを取り付ける。そーすると、車輪の回転に合わせて光が通ったり、遮られたりするわけだ。

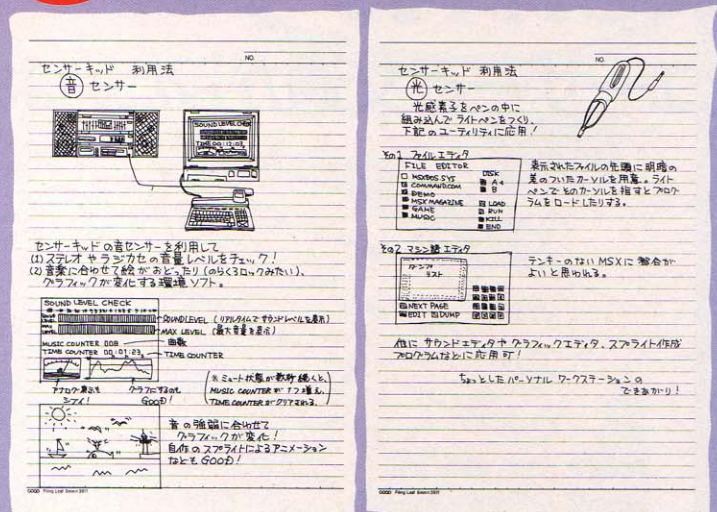
これを応用すれば、自分で自転車を漕ぐスピードに合わせて画面上の自転車も動く自転車レースゲームが作れそう。また、太り過ぎの人には、毎日、自転車で一定の距離を走らなければならないようなゲームも作れるんじゃないかな。

ゲームセンターでは、匡体(きょうたい)が動く体感ゲームがはやっているけど、こちらは、思いきり体を動かして汗をかく体汗ゲームというわけね。

秘孔あたたたたたゲーム

愛知県　小林 貴
賞品　ソニーHBI-T7

はっきり言って、今回の応募の中でいちばん多かったのが、この手のアイデアだ。音センサーを使い、声を出すとパンチを繰り出すボクシングゲームとか、声でハードルを飛び越すゲームとか、枚挙にいとまがない。

光センサーを使ったものでも、懐中電灯をピストルに見立てて画面の敵と早撃ち競争をするというアイデアもあった（これは実現可能だし、なかなか面白いかもしれない）。

というわけで、なぜ、このアイデアが大賞なのかというと、光センサーを指にテープで巻き付けるというシンプルな発想につきる。あまり夢中になると突き指をしてしまいそうだけど、その緊張感がまたたまらなかったりするわけだ。

アイデア部門
佳作 AVコントロール

岐阜県
山口 忠

音センサーを使ってAV機器をコントロールしたり、光センサーをいろんなエディタの入力装置として使うアイデアだ。

どの程度、実現可能かは別としてなかなかカッコいいよね。音センサーで拾った音の強弱をグラフにすることはできるけど、光センサーは光の強弱しか判断できないのでライトペンのように使うのは、ちょっと難しいな。それにマシン語の入力に使うには誤動作が心配だよ。やはり。

プログラム部門
佳作 カミナリセンサー

福岡県 藤木隆充

カミナリってやつは、はじめにピカッときて、次にゴロゴロとなる。光は1秒間に地球を7周くらいしちゃう。それに比べて音は空気の中を振動として伝わってくるので1秒間に340メートルくらいしか進まないらしい。

だから、ピカッときてから、ゴロゴロとくるまでの時間を計り、それに340メートルを掛けると、自分がいるところからカミナリまでの距離がわかるというようなことを昔、学校で習ったような記憶がある。

ま、それをすべてセンサーキッドの光センサーと音センサーを使って自動的に計算してしまおうというのが、このカミナリセンサーってわけね。でも、実用になるかは疑問だなぁ。

```
100 ON INTERVAL=6 GOSUB 180:CLS
110 _HIKARI(H):IF H<5 THEN 110
120 T=0:INTERVAL ON:PRINT"<";
130 _OTO(O):IF O<50 THEN 130
140 INTERVAL OFF:PRINT"> ";
150 L=340*T/10:PRINT L;" m: ";
160 FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO 110
170 '
180 T=T+1:RETURN
```

選外ボツはがき

みんな自分こそは大賞を取ってソニーのHBI-T7をもらうんだぁ! と思いながらいろいろ考えてくれたんだろうけど、応募総数1,269通の半分くらいは、何か勘違いをしている応募だった。

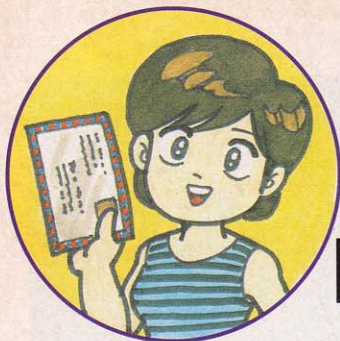
ここに登場願った人たちは残念ながら、選考にもれてしまった人たちだ。しかし、何ものにもとらわれない自由な発想は捨てがたく、ここに掲載することにした(遠回しに言えば見せしめということだな)。

⬅あのう、今回はセンサーキッドの活用アイデアを募集したんですけど……。でも、心理センサーってのもあったら面白そうだね。世の中、健康ブームだから健康センサーってのも売れるかもしれない。

⬆「とてもえっちですみません」とあやまりながらも、堂々とはがきを送ってくる根性。キミはひょっとして、これっぽっちも「すみません」とは思っていないんじゃないかな。悩みがあるなら、先生に言ってみろ。スッキリするぞ。

⬅一生懸命パスワードを入力したのに、そのパスワードがまちがっていたりすると悲劇だよね。キミの気持ちはわかるけど、残念ながらセンサーキッドは音声認識装置ではないのだ。そのへんをまず認識してほしい。

➡あのね、いちいちセンサーキッドを使って調べなくたって、ハゲ頭かどうかなんてひと目見りゃわかるてーの。しかし、これからの高齢化社会を見据えた発想は偉い。パチパチ。

⬆すでに東北本線の花泉町のタクシー会社では、センサーキッドを採用して、地域社会に役立っているらしい。町のおじいちゃん、おばあちゃんにも好評だという。Mマガ編集部としてもぜひ取材に伺いたいですね。

WE WANT PENPALS!

日本のMSXユーザーと文通がしたいよー

そんなわけで、時代は文通です。いきなりですが、海外文通の時代が、大きな足音をたててやってきましたー！

おおげさなあ……と思われるかもしれませんが、実際、MSXユーザーご指名で、世界各国から沢山の手紙が、アスキーにゾクゾクと届いているんです。

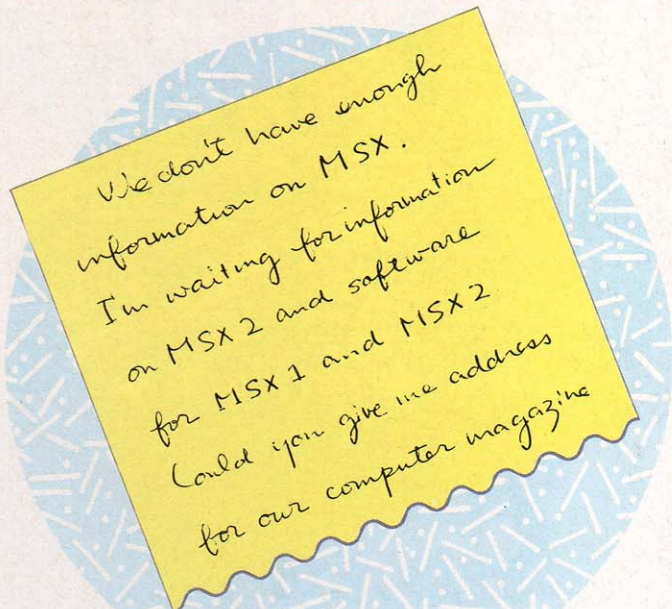
MSXの出生地は、みんなも知ってる通りこの日本。マイクロソフト社とアスキー社の提唱によって、作られました。そして、この日本から、約70万台のMSXが、海を渡って様々な国に流れついています。ヨーロッパ、アラビア、アジア、オセアニア……まさに、オール・アラウンド・ザ・ワールド。

from France

さて、こちらコマンタレブーふろむフランスのMSXマガジンなのです。表紙はヨーロッパの古城っぽいのですが、ひっくり返すとアラ怖い！ MSXに斧が食い込んでいるのです。"lire"は"読む"、"MOURIR"は"死ぬ"っていう意味。すなわち、「この雑誌を読むのか、読まないで死ぬのか？」って読者を脅かしてるわけで、やっぱりフランスって怖いねー……。

下のページは日本のソフトの紹介で、ご覧の通り『グラディウス』と『F1スピリット』です。

ジャーン 表紙をひっくり返すと

LIRE MICROS MSX OU MOURIR!

しかし、哀しいかな、ここにThere is a problem！ それぞれの国では、MSXに関する情報の少なさに泣いている人たちがたくさんいるのです。確かに、下の写真のようにそれぞれの国でMSXの専門誌はでているのですが、日本ほど大きなマーケットにはなっていないのが現状。

で、各国のMSXユーザーの声が日本に集中してきたわけです。「アスキーさーん！ 日本のお友達を紹介してー！」

さあ、MSXの母国に育つ私たちの出番です。みんなで、地球をまあるくしましょう。

from the World

ずらっと並んでヨーロッパよりどりみどり！オランダ、西ドイツ、スペイン、イタリア、フランスそれぞれの代表がそろってMSXオリンピック。

How to write

Tamako Atsuyaki
6-12-1 Minami Aoyama
Minato-ku Tokyo
Japan 〒107-24

VIA AIR MAIL
CORREO AEREO
PAR AVION

Computer Forum Magazine
24 East Churchill Avenue Soearwood 6163
WESTERN AUSTRALIA

さて、エア・メイルの書き方のお時間がやってきました。
まず、宛名は、封筒の中心から、右下あたりにまとめて書きましょう。右上は切手をはるために、左上は発信人である、あなたの氏名、住所を書くためにあけておきましょう。

名前、番地、町名、都道府県、国の順番で書きます。ちなみに左上の差し出し人は、厚焼玉子ちゃんでした。
文面は、右の文章を参考にしてください。完璧な手紙にはなっていないかもしれませんが、意思はつたわると思います。

これは一例ですが、この文章をそのまま使ってくれちゃってもオーケーです。

Hi!
I am a reader of MSX MAGAZINE
in Japan.
I am a boy 15 years old and
I have MSX2 computer with
a floppy disk drive.
Would someone in your country
like to be a penpal with me ?
We can exchange information
and maybe MSX programs.
This is my address:
Tamako Atsuyaki
6-12-1 Minami Aoyama
Minato-ku Tokyo JAPAN

Thank you.

むずかしく、考えないでくださいね。ただ、
〝Hello！ How are you？〟
っていうような簡単な英語でいいのです。学校で習った単語を並べるだけで、通じるものです。アスキーに届く手紙には、フィンランド、オランダ、フランスなどの、英語を母国語としない国の少年少女たちもたくさんいるので、簡単な英語で書いてきています。
それに、共通言語がMSXなのだから、MSX1とか、MSX2って書くだけで、もう今日からは、同じ目的を持った同志です。KONAMIなんていうのは、あこがれのブランド名になっているのかもしれないし、同じ趣味を持った人間どうしのコミュニケーションっていうのは、最高に面白いはず。
日本で作られたソフトが、ちょっと装いを変えて売られている場合もあるそうなので、興味がある人は、市販のソフトの交換ができるかもしれません。

もちろん、オリジナルのプログラムも絶対、喜ばれることうけあいです。ご自慢のプログラムを見せてあげてください。家で使わなくなっているディスクドライブを送ってあげてもいいかもしれません。リサイクル運動だあ。
こうやってネットワークをひろげていると、コンピュータ以外の事でもいろいろな情報が入ってくるかもしれないし、いつか外国旅行をしたときに、その土地を案内してもらえるかもしれません。
興味をもった人は、右上の手紙の文章を参考にして、一筆書いてみてください。とにかく、自分の年と、持っている機種、ディスクの有無などが書いてあれば、わかってもらえるはずです。
とりあえず、初回の今回は右の3国を選びました。みんなの書いた手紙はそれぞれ、専門誌の編集部や同好会のクラブなどに届き、日本のMSXユーザーとして誌面に紹介される予定です。

う一早く返事が返ってくるといいですねー。こういう試みは初めてなので、わが編集部としてもドキドキ……。楽しい交流が始まるといいなあ。

Mマガとしても、ドンドン外国の雑誌社と連絡を取り合って、面白い情報があったら、紹介していくつもりです。もし面白いソフトが手に入ったら、教えてください。

オーストラリア

Computer Forum Magazine
24 East Churchill Avenue
Spearwood 6163
WESTERN AUSTRALIA

イギリス

Luther De Gale
Electrocoin Arcade Club
81 Tottenham Court Road
London WIA 1EY ENGLAND

フィンランド

Kaj G Backas
Tarkk'ampujankatu 14
SF-00140 Helsinki
FINLAND

今回はこの3国の住所をご紹介します。好きな国を選んでもいいけど、3通書くと、夢もひろがりそう！ 下の雑誌はオーストラリアの専門誌です。

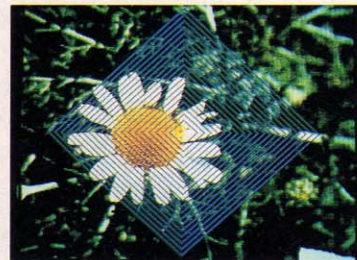
速報! MSX2+ついに発表 詳細徹底レポートだ!

いろんなウワサがとびかっていたMSXの次期バージョンが、ついに発表になったぞ。その名もMSX2+(プラス)。いくつかの点で機能アップがおこなわれている。どこがどう変わったのか、それらを探ってみよう。

⬆これがMSX2+の画面だ。19,268色の表示ができるようになって、より自然に近い感じの映像が出せる。そのほか、日本語処理やスクロールなどもパワーアップしている。

表示できる色数がグーンと増えたのだ

いやー、ついに発表されましたねえ。いつ出るのかと心待ちにしていたんだけど。で、今回発表になったのは、MSX2+(プラスと読んでね。以下 2+と表記する)ということで、大きな変更点は、だいたい4つになるかな。それじゃ、どこがどうパワーアップされたのか、ひとつひとつじっくりと見ていくことにしよう。

えーと、まず最初は、画面に表示できる色がグーンと増えたことがあげられる。な、なんと、19,268色も出せるのだ。いままでのMSX2が256色なのを考えてみても、どんなに増えたかわかるよね。これによって、より自然に近いタッチで画面に表示できるようになったんだ。自分が写した写真も、その感じを失わずに、2+の画面に表示できるということだね。自分の感覚で好きなように加工して、楽しみながら画面に出して遊べるわけだ。

⬅こんなこともできる。取り込んだ写真に模様をいれたんだ。

⬆MSX2での画面だ。人物などの実際の写真では、どうしても色の階調が粗くなって、ゴツゴツした感じになる。

➡同じ写真を2+で表示してみた。MSX2との違いがよくわかるね。さすがに、きめの細かいところまで表われている。

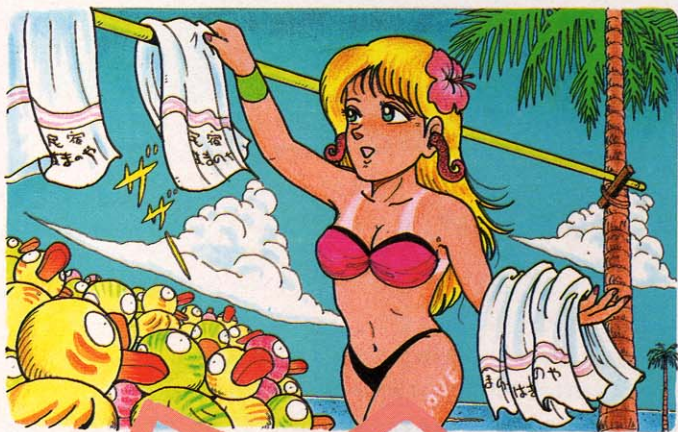
⬆このように写真と文字との合成もできるんだ。ただしこの場合は、表示できる色の数が減ってしまうけど。なんだかビデオのタイトルの感じだね。

じっさいに画面をつくってみると……

じゃあ、実際に写真を取り込んで2＋の画面に表示してみることにしよう。今回、モデルさんにご登場願い、撮影することになった。

ふだん、画面ばかり撮影しているせいか、女性の撮影ということで、カメラマン氏はもちろん、みんなノッて撮影は順調に進んだんだ。いいねえ、いい表情だよ、その表情もう一度もらおうか、ってな調子でなかなか楽しいものだった。そんな話はもういいいって？ハイ。では本題に入るとしましょう。まず撮影した写真をスキャナーで読み込んだあと、それをYJKと呼ばれる形式に変換するんだ。なんじゃそれは？　と思う人も少なくないだろうから説明するけど、横256ドット×縦212ドットで、1ドットあたり8ビットで情報を持ち、連続した4ドットを一組として色を表現するもの。YJK方式でデータを持っていて、それをRGBに変換して表示することになる。またSCREENモードが新たに10から12まで追加されて、このモードでYJK方式が使えるんだ。わかったような、わからないような感じだけど、まあ、いいか。

とにかく、いままでよりも多くの色が出せるということは、いろいろな楽しみ方ができそうだね。キミのやり方で、こいつを十分使いこなしてみてちょうだい。

⬆某月某日、モデルさんを囲んでの撮影会とあいなった。終始なごやかな雰囲気のもと、撮影は進行していったのだ。2＋の画面は、さすがに自然な感じで映しだしてるね。

⬆Mマガ編集部のある大仁堂ビルの受付のおねえさんだ。なかなか美人だろー。この笑顔で毎日ボクらをむかえてくれるんだ。みんなにも、その感じがうまく伝わると思う。

⬆あっぱれ！　某社員のお子さんの志久真くんだ。子供ってカワイイよねー。

⬆ウッ！　水着姿が目にしみる。ドギマギしてしまうね。このようにMSX2＋では、細かいところまで鮮やかに映しだすのだ。だからといって、あんまり見つめすぎちゃダメ。

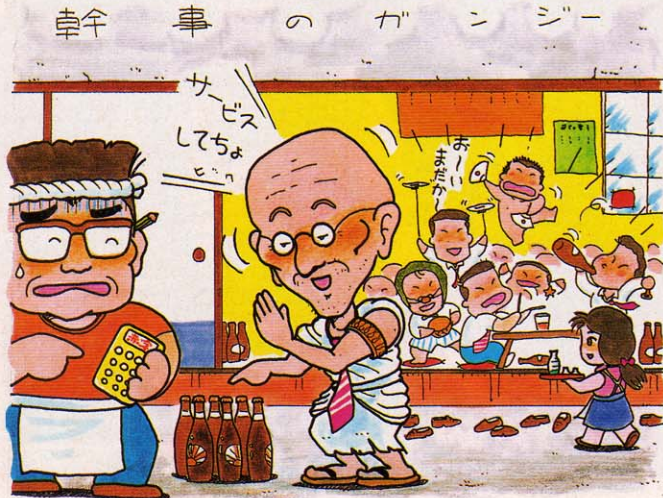
日本語もラクラク扱うことができるよ

⬆実際にプログラムのなかに日本語を使ってみた。画面に対し、LOCATEやPRINT文で文字出力が可能だ。

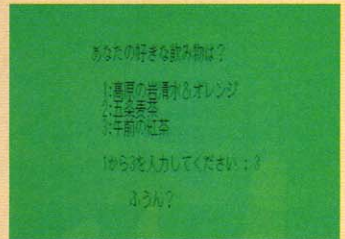
お次に、2＋でパワーアップされたところというのは、日本語処理なんだ。いままでのMSX2では、日本語処理があまり得意じゃなかったんだけどね。で、どう変わったかというと、JIS第1水準の漢字ROMが標準で搭載され、また第2水準もROM搭載のカートリッジなどを使用すれば表示できる。

漢字を使うためには、まず最初に〝CALL KANJI〟で、漢字ドライバを起動させることによって使用可能となる。こういうものをフロントエンドプロセッサと呼ぶんだ。これにより、すでにあるプログラムでも、BIOSを使用した文字の入出力を行なっているものは、プログラムの変更なしで、漢字の入出力ができるんだ。

当然、MSX-JE対応のワープロソフトがあれば、連文節変換で入力できるし、なくても単漢字変換ができるんだ。ワープロを打つ感覚で、プログラム中に漢字を入力することができるから、いままでみたいにJISコードとニラメッコということがなくなるんじゃないのかな。

⬆MSX-DOS上で、漢字を使ってみた。ファイル名も日本語で大丈夫だね。

たとえばこんな感じで

じゃあ、実際にどのように入力していくのかを試してみよう。まずCTRLキーとSPACEキーを同時に押すと日本語入力モードになって、カーソルが画面の一番下に出る。そこで、変換したい文字を入力すると、いくつかの該当する漢字が表示されるから、その中から選択することになるんだ。ただしこの場合は、単漢字変換だから、いきなり長い文章や熟語とかを入れても変換してくれないんだ。出したい漢字の読みをひとつひとつ入力しないとダメだから、そのつもりで。

⬆実際にプログラミングしてみた。このようにBASICで日本語をカンタンに使える。

⬆上のプログラムをRUNさせてみると、こんな画面がすぐにできちゃうのだ。

ワープロソフトが味方だ

もしキミが『MSX-WriteⅡ』などのMSX-JE仕様のワープロソフトを持っていれば、いつも使っているような感じで、サッサッサッと連文節変換ができちゃうんだ。レンブンセツヘンカンってナニかというと、よーするにいっぺんに長い文章を入力しても、変換キーを押せば、たちどころにパパッと日本語にしてくれるというとってもアリガタクて便利なもの。ぶっちゃけた話、単漢字変換だとまだるっこしくてイヤになっちゃうという人には、おすすめだ。

とにかく自分でプログラムをつくるときに、漢字を使いたいのに使えない、というイライラが解消されることになるね。慣れたワープロソフトの変換方法で、作業効率も上がるだろう。やっぱり自分の手になじんだ(？)ソフトとゆーのは、重宝な物で、いとおしくなるのだ。

⬆入力した文章が、文節ごとに切られて変換される。ワープロと同じ感覚でドンドン入力できるね。

FM音源でイイ音が

グラフィック関係が強化されて、あとは、なんでしょう？　目とくれば鼻——ちがうちがう。まだ、嗅覚に訴えるインターフェイスはさほど発達しておりません。そう、耳。従来のPSG(プログラマブルサウンドプロセッサの略です)に加えて、FM音源でゲームやその他のソフトが楽しめてしまうのだ。

すべてのマシンにFM音源が載ってるというわけではなくて、一応オプションということらしいんだけど、おそらく今後発売されるハードの主力機には、ほとんど搭載されている！　と思ってもいいみたいだよ。

さて、そのFM音源部の内容。どんなものなのか？　FM音源として9音プラスPSGの3音で、合わせて12音。あるいはFM音源から6音プラス、リズムの音色が5音プラスPSGが3音で14音。音源の使い方で発声数は変わるんだけれども、つまりは最大で14音まで同時発声できるようになるわけなのだ！　ということ。

ん？　まてよ？　その話どこかで聞いたことがあるぞ!?　そう、聞いたことがあるでしょう。パナソフトから発売されている『FMパナアミューズメントカートリッジ』(略してFMPACだね)に、そんなような拡張BASICが載っかってたぞ！　そのとおり。FMPACが持っているFM音源拡張BASICがMSXの規格となってしまった、というわけさ。

FM音源とは一体どういうものなのでしょう？　ざっと説明しておきましょう。

FM音源のFMは、FM東京とかFM大阪とか、ラジオのFMというのと同じ意味。意味はというと、Frequency Modulation、周波数変調。知ってましたか。

音の波をいくつも重ね合わせて、いろんな音を作り出す。ひとことで言えばそういうことになるわけなんですね、FM音源の音作りに関して言えば。一連のヤマハのシンセサイザー〝DXシリーズ〟に採用されている音作りの原理です、といったほうが話は早いかな。

MSX2＋上でのFM音源のスペックを説明しておきましょう。

2オペレータ方式。アルゴリズムは1つ。つまり、キャリアとモジュレータが直列に並んでいるものが1パターンだけ。音色のデータとしては、あらかじめ64音色がプリセットされていて、ピアノやバイオリン、ホルンなどをはじめ、効果音など、多彩な音がすでに用意されている——専門用語で説明してしまいましたが、もし、チンプンカンプンという人は、今月号の〝MUSICピヨピヨ〟のコーナーをご覧ください。そこで、さらに詳しく説明してありますので。おお、なんと用意周到なのでありましょうか。

```
LIST
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
30 CALL VOICE(@24,@14,@12)
40 SL=4:DIM S$(3,SL)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3
,I)
140 NEXT:GOTO 120
150 '
160 DATA t188v15o5l4
170 DATA c4.c8r2r8e4.c<g>
180 DATA c4.c8r2r8e4.c<g>
190 DATA d4.d8r2r8f4.d<a>
200 DATA d4.d8r2r8d4.<bg>
250 '
260 DATA t188v13o4l8
270 DATA c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c
280 DATA <bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<b
```

⬆CALL MUSICなど、ほんの少々の〝おまじない〟で指示してやれば、今となってはやや貧相なPSGの音が、いきなりFM音源に！

上にある大きな写真は、実際にその拡張BASICを使用してみた例なのだ。〝CALL MUSIC〟あるいは〝CALL VOICE〟そして〝PLAY〟命令のあとについている〝#2〟などが、その新しい書式。使い勝手としては、従来のPLAY文とほとんどかわらない。簡単に、FM音源がBASIC上でイジれてしまうわけなのだ。

さて、このFM音源のゲームなど、ソフト上での対応でありますが、どうなっているのでしょう？　はい。MSXのFM音源に対応しているソフトには、8分音符が目印の、〝MSX MUSIC対応〟というひとことが、どこかに表示されているのです。MSX MUSIC対応と書かれているソフトは、FM音源のイイ音で楽しめる、という段取り。

残念ながら、その出力はモノラル、つまり1系統しかないのだけど、しかるべき音響装置につなげば、かなりの高音質で耳を楽しませてくれる、ということはバッチリ保証します。MSXの音楽シーンに、ちょっとした波が来た感じ、そんな気がします。ゲームの半分は、音楽がしめる！

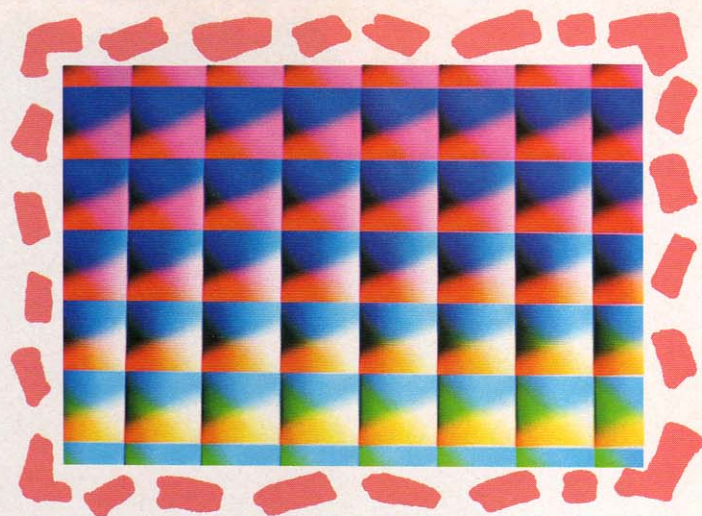
⬆写真は、BIT²の『シンセサウルス』。このようなソフトが今後どんどん出現!?

➡作曲ツールなどが充実してくれば、さらにおもしろいことができそうですね。

横にも1ドットスクロールするんだ！

さらに、２＋での機能アップは１ドット横スクロールが出来るようになったことだ。いままで横スクロールというと、どうしてもぎごちない印象があったんだけど、これでそれは解消されるでしょう。ゲームがいちはやく対応してくれて、より完成度の高いものが出てくるのではないかと、ひそかに期待しているきょうこの頃なのです。ウーン、楽しみだなあ。

ちょっと難しい話になるけど、こういう芸当ができるようになったのは、いままでのVDP（Video Display Processorつまり、画面表示を制御するチップ）V9938が、新たに機能が追加されたV9958にかわったからだ。それにともなって、〝SET SCROLL〟というステートメントがBASICに追加されたぞ。SET SCROLLについてちょっぴり突っ込むと、水平、垂直方向どちらでも、スクロールしたいドット数をパラメータで指定してやることで、カンタンにスクロールする。これで、前後左右滑らかなスクロールができるようになった。もうギクシャクした感じがなくなるね。ただし、SCREEN0のときは、動作が異なって、パラメータの意味がかわってくるから要注意だ。詳しいことは、また、ご報告しますね。

とにかく、立ち上げ時の〝MSX〟のロゴが左右からスーッと出てきて目を引くのだ。スクロールが滑らかになることで、まったく印象が違ってくるから不思議だねえ。

⬆ほら、見て見て。滑らかにスクロールしているでしょ。といっても写真だとぜんぜんわからないよね。残念だ。これは、自分の目で実際に見てもらうしかしょうがないか。

⬆この画面がスクロールすると、はたしてどうなるのか。乞うご期待。

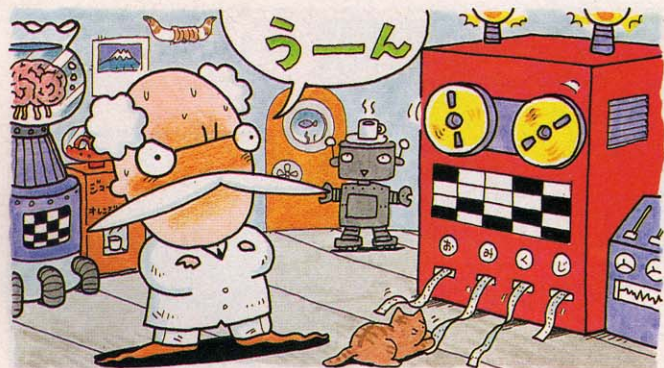
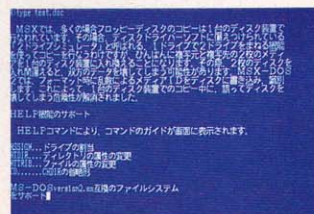
➡やっぱり、あんまりかわりばえしないのだ。そりゃそうだよねえ。

⬆２＋の立ち上げ時の画面。おなじみの〝MSX〟は横からスクロールしてくるのだ。

そのほかいろいろMSXに関するお話

こうやってみると、様々な環境が整ってきたなあ、という感じがするMSXなんだけど、いかがなもんでしょうか。やっぱりゲームをするだけじゃもったいない！　という人にもだんだん満足できるようになってきたんじゃないのかな。プログラムを組みたい人には、Ｃコンパイラなどもあるし、ハードディスクも使いたい！　というチマタの声が高まれば、そのうちにハードディスクインターフェイスなども出てくるかもね。パソコン通信の熱も高まっていて、本誌でもとりあげているように、あちらこちらでみんな楽しんでいるよね。

ワープロやデータベースなどのアプリケーションソフトがそろってくると、オジ様たちのビジネスにも便利になるし、いろんな使い道が考えられて、より有効な道具としてMSXを使いこなせるんじゃないかな。

ゲームにしても、FM音源や横スクロールの強化で、ますます充実した物が出てくるんじゃないかな。いま出ているゲームでFM対応のものなんて、臨場感がスゴイ！　もんね。これからどんなソフトが出てくるか、目が離せないのだ。

⬆もうお馴染みMSX-WriteⅡの画面だ。これもそろえておきたいソフトのひとつだね。

⬆DOS2の画面。直接２＋と関係ないが、これもMSXを有効に使うための道具だね。

MSX2+発表を機に

MSXで新しいハードも発表されたことですし、ほんじゃあMマガもなんかやったろーかい！　ややノリの異常な我々は、さらにハード的にMSXの多機能化に援護射撃をしよう、と、ゴソゴソと動き始めてしまいました。さー、これ、どうしましょ。

⬆ただスロットにユニットを差すだけで、液晶表示が楽しめる、かもしれません。いやほんと。

なんでも突っ込んで可能性の追求をば!

MSXのハードが、今また始動を開始した。それじゃあついでに動いてしまえい。そういう軽いノリで、Mマガは走り出してしまいました。

「MSXって、けっこうなんでもできるように作ってあるんですよ。スロットのところになんでも出てるし……」。これは、MSXの設計にたずさわっている、アスキー内の某氏のことば。MSXのカートリッジスロットは、何もゲームだけを差すところではない。ディスクドライブも差さってるし、WriteⅡなんかも差さってるし、センサーキッドなんてのも差さってるし。そんじゃあ、大根でも人参でも何でも差しちゃえ、ということで(?)、アスキー社内のMSX関係者の一部を総動員して、ハード的にいろいろ実験をしてみることにしてしまいましたよー。

今後、読者のみなさま方のお声も聞かせていただきながら、ハード的な面でもMSXの限界に挑戦していきたいと思います。どうかアイデアをくださいませね。

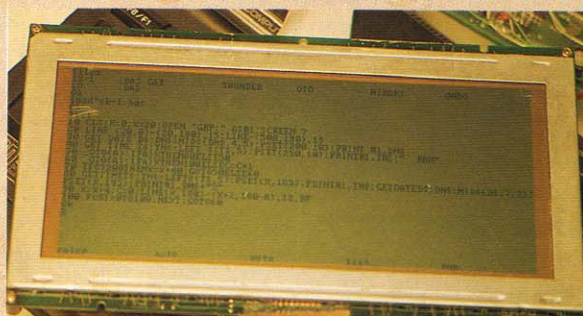
で、手始めに、考えたのは、ラップトップのMSXを自分で作ってしまえい!!

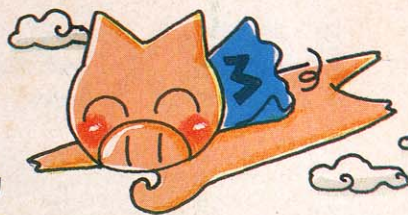
こんなこともできるようですよMSXって

今、ラップトップ型のパソコンが大流行。もうちょっとしてプラズマディスプレイが進歩して、カラー化も進めば、ラップトップがあたりまえー、ということにもなりかねない、かも。

そこで、我がMSXをラップトップにと……考えても不思議ではないよな。ラップトップ型のMSXって売られてないんだから。それでは自分たちでデッチ上げちゃえと、作ってみたところが、おーちゃんとできるできる。

基板を自作し、ジャンク屋さんで入手した液晶につないで、ドライバをROMに焼いてスロットに突っ込むと、ちゃんと液晶面に字が出るんですね。試作機1号は見事に成功いたしました。

回路ができたら、あとは外観。パテ盛りしてプラバンを張って、えーいボディーをフルスクラッチじゃ！　ただMSXって電気をいっぱい喰っちゃうやつだから、電源をどうするかが問題となりそうだけどもね……こういう調子で、いろんなインターフェイスの可能性を、製作記事を交えながら、次号より連載を開始したいと思います。間に合うかしら、基板おこし。ねえ中田さん。なんとかしてくださいよお。山下さんもご協力お願いしますね。と、社内的な根回しもしながら、とりあえず次号からのこのテの記事に乞うご期待です。どうか、お楽しみに。

⬆ほれ、ちゃんと字が出てるでしょ。ウソの記事じゃないんだからねっ！

ウーくんのソフト屋さん#3

PLAY

MSX MSX2 RAM32K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――杉谷　成一

ウーくんのスロットマシン

気分はラスベガス!!

カジノ"ウーくん"へようこそ!!　ルーレットにポーカー、ブラックジャックとどれもオモシロそう。でもカジノではやっぱりスロットマシンが楽しいのです。運を天にまかせてスロットを回し、ここ!!　というところでスロットをストップさせる。この一瞬がたまらないのです。一度当たりだすと、もう止まりません。次から次へと賭けてしまって、あれよあれよというう ちに、持ち金が減って、結局はスッカラカン！　そんなことにならないように遊んでくださいね。

プログラムの使い方

このプログラムはマシン語を使用しています。打ち込みミスをしたまま走らせると大変危険ですので、プログラムを一度セーブしてからRUNするようにしてください。

RUNさせると、スロットマシンの絵柄を描き始めます。10個の絵柄を描き終わったら、スロットマシンを表示してゲームスタートです。Bキーを押すと賭ける金額がだんだん増えます。最高20まで賭けることができますので、好きな金額だけ賭けましょう。スペースキーを押すとスロットが回り、もう一度スペースキーを押すとスロットが止まります。

同じ絵柄が揃ったときと、サクランボが左側に1個または2個ならんだときが当たりです。倍率は揃った絵柄によって違います。

なお、持ち金がマイナスになると、お金を借りてプレイできます。

```
1000 '/*------- ウークン ノ スロットマシーン ---------*/
1010 CLEAR 300,&HBFFF
1020 SCREEN2:CC=5:COLOR 15,CC,0:CLS
1030 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1040 GOSUB 2270
1050 DEF USR0=&HC000:DEF USR1=&HC003
1060 DEF USR2=&HC006:DEF USR3=&HC009
1070 GOSUB 1640
1080 R=RND(-TIME):CR=50
1090 GOSUB 1570
1100 '/*-------- MAIN -----------------*/
1110 R=INT(RND(1)*10):IF R=5 THEN P1=INT(RND(1)*10):P2=P1:P3=P1:GO
TO 1150
1120 P1=INT(RND(1)*10):IF P1=O1 THEN GOTO 1120
1130 P2=INT(RND(1)*10):IF P2=O2 THEN GOTO 1130
1140 P3=INT(RND(1)*10):IF P3=O3 THEN GOTO 1140
1150 O1=P1:O2=P2:O3=P3
1160 K$=INKEY$:
1170 IF (K$="B" OR K$="b") AND BE<20 THEN BE=BE+1:CR=CR-1:GOSUB 15
70:GOTO 1160
1180 IF K$=" " AND BE=0 THEN BE=1:CR=CR-1:GOSUB 1570:GOTO 1210
1190 IF K$=" " AND BE>0 THEN GOTO 1210
1200 GOTO 1160
1210 PLAY "V15O5L64E"
1220 D=USR1(D):D=USR1(D):D=USR1(D)
1230 D=USR2(D):D=USR2(D)
1240 D=USR3(D):D=USR3(D):IF INT(RND(1)*2-1) THEN D=USR3(D)
1250 K$=INKEY$:IF K$<>" " THEN GOTO 1220
1260 PLAY "E"
1270 FOR I=1 TO 5
1280 D=USR1(D):D=USR1(D):D=USR2(D):D=USR3(D)
1290 FOR W=1 TO 8:NEXT W
1300 NEXT I
1310 IF P1=PEEK(&HC11B) AND PEEK(&HC11A)=0 THEN 1340
1320 D=USR1(D):D=USR2(D):D=USR3(D)
1330 FOR W=1 TO 10:NEXT W:GOTO 1310
1340 IF P2=PEEK(&HC11D) AND PEEK(&HC11C)=0 THEN 1370
1350 D=USR2(D):D=USR3(D)
1360 FOR W=1 TO 15:NEXT W:GOTO 1340
1370 IF P3=PEEK(&HC11F) AND PEEK(&HC11E)=0 THEN 1390
1380 D=USR3(D):FOR W=1 TO 20:NEXT W:GOTO 1370
1390 IF P1=0 AND P2=0 AND P3=0 THEN BI=200:GOTO 1510
1400 IF P1=2 AND P2=2 AND P3=2 THEN BI=100:GOTO 1510
1410 IF P1=6 AND P2=6 AND P3=6 THEN BI=80:GOTO 1510
1420 IF P1=9 AND P2=9 AND P3=9 THEN BI=70:GOTO 1510
1430 IF P1=4 AND P2=4 AND P3=4 THEN BI=60:GOTO 1510
1440 IF P1=7 AND P2=7 AND P3=7 THEN BI=50:GOTO 1510
1450 IF P1=5 AND P2=5 AND P3=5 THEN BI=40:GOTO 1510
1460 IF P1=1 AND P2=1 AND P3=1 THEN BI=30:GOTO 1510
1470 IF P1=8 AND P2=8 AND P3=8 THEN BI=20:GOTO 1510
1480 IF P1=3 AND P2=3 AND P3=3 THEN BI=10:GOTO 1510
1490 IF P1=3 AND P2=3 THEN BI=5:GOTO 1510
1500 IF P1=3 THEN BI=1:GOTO 1510
1510 PRESET (70,144):PRINT #1,BE;"*";BI;"=";BE*BI
1520 FOR W=1 TO 500:NEXT W
1530 LINE (0,144)-(255,155),CC,BF
1540 CR=CR+(BE*BI):IF CR>30000 THEN CR=30000
1550 BE=0:BI=0:GOSUB 1570
1560 GOTO 1100
1570 LINE (48,176)-(240,190),CC,BF
1580 COLOR 15
1590 PRESET (48,176):PRINT #1,"CREDIT="
```

●このプログラムのリストは、1行を66文字で掲載しています。

⬆あーあ、またはずれちゃった。ちえっ。

⬆さて、今度はいくら賭けようかな……。

⬆やりました！　スリーセブンです。

各行の説明

1000〜1090	初期設定
1100〜1150	ストップしたとき、表示する絵柄を乱数で決定する
1160〜1200	賭け金とスロットマシンを回すときのキー入力を見ている
1210〜1380	絵柄をスクロールさせ、スロットマシンをとめるときのキー入力を見ている
1390〜1560	当たり、はずれの判定と結果を表示する
1570〜1630	持ち金、賭け金を表示する
1640〜1780	画面の初期化をし、スロットマシンを表示する
1790〜2260	10個の絵柄を描くサブルーチン
2270〜2320	マシン語を書き込むサブルーチン
2330〜2520	絵柄をスクロールさせるためのマシン語データ

プログラム解説

絵柄は40ドット×40ドットで描かれています。最初に表示される10個の絵柄にはそれぞれ番号があって、左上から右に0～4、左下から5～9となります。回転するときは0から順に回ります。これらの絵柄は1790行から2260行の間で描いていますので、ここを参考にして好きな絵柄にするのもおもしろいんじゃないかと思います。

このプログラムでは、10分の1の確率で全部同じ絵柄になるようになっています。これは1110行で判定しているので、この行にあるRND(1)＊10の10を6にすると、もう少し絵柄が揃う確率が高くなります。プレイしていて、「どうも当たらないなぁ」という人は、ぜひやってみてください。あと、スペースキーを押すごとに1個ずつ絵柄がとまるように改造してみるのもおもしろいかもしれませんね。

```
1600 PRESET (160,176):PRINT #1,"BET="
1610 PRESET (104,176):PRINT #1,CR
1620 PRESET (192,176):PRINT #1,BE
1630 RETURN
1640 '/*--------- SCREEN SET ---------*/
1650 LINE (0,0)-(255,79),15,BF
1660 GOSUB 1790:COLOR 15
1670 PRESET (208,120):PRINT #1,"└─┘|":LINE (240,120)-(247,127),15,
BF:LINE (248,120)-(255,127),CC,BF
1680 D=USR0(D)
1690 LINE (0,0)-(255,63),CC,BF
1700 PRESET (0,56):PRINT #1,"    ┌───────┐┌───────┐┌───────┐"
1710 FOR I=&H1900 TO &H19FF:VPOKE I,&HFF:NEXT I
1720 FOR I=0 TO 6:AD=&H1902+(I*32)
1730 FOR J=1 TO 3:AD=AD+1:VPOKE AD,&HFD:AD=AD+1:VPOKE AD,&HFE:AD=A
D+6:VPOKE AD,&HFE:AD=AD+1:VPOKE AD,&HFD:NEXT J:NEXT I
1740 AD=&H1903+(7*32):FOR J=1 TO 3:VPOKE AD,&HFA:FOR I=1 TO 7:AD=A
D+1:VPOKE AD,&HFB:NEXT I:AD=AD+1:VPOKE AD,&HFC:AD=AD+1:NEXT J
1750 J=0:FOR I=&HC300 TO &HC3FA:POKE I,J:J=J+1:NEXT I
1760 D=USR1(D):D=USR2(D):D=USR3(D)
1770 PRESET (72,24):COLOR 8:PRINT#1,"ｳｰくん の ｽﾛｯﾄﾏｼｰﾝ"
1780 RETURN
1790 '/*------- ｴ ｦ ｶｸ --------------*/
1800 '/*----   7   ---------*/
1810 PSET (0,0),15:COLOR 8
1820 DRAW "A0BM+4,+2R31D13G4D1G3D1G2D1G1D2G1D2G1D3L7U5E1U2E1U2E1U1
E2U1E2U1E5U5L17D7L7U13"
1830 PAINT (7,5),8
1840 '/*------ ｽﾍﾟｰﾄﾞ-------*/
1850 PSET (40,0),15:COLOR 4
1860 DRAW "A0BM+20,+2D1F1D1FD1F5R1F6D1F1D2F1D6G3L1G1L3H1L1H1L1H1D3
F1D1F3L14E3U1E1U3G1L1G1L1G1L3H1L1H3U6E1U2E1U1E6R1E5U1E1U1"
1870 PAINT (40+16,24),4
1880 '/*-------BAR 1--------*/
1890 PSET (80,0),15:COLOR 1:GOSUB 2210
1900 '/*----- ｻｸﾗﾝﾎﾞ -------*/
1910 PSET (120,0),15:COLOR 12
1920 DRAW "A0BM+15,+2R1F1R2F1R4E1R3D1L3D1L6U1L3U1L2"
1930 DRAW "A0BM+6,+2G5D2G1D1G1D2G1D4R1U4E1U2E1U1E1U2E5R1D10F1D4F2R
1H2U4H1U9"
1940 PSET (120,0),15:COLOR 6
1950 DRAW "A0BM+7,+23G4D6F4R7E3U7H4L6BR18G4D7F3R6E4U6H4L5"
1960 PAINT (12+120,32),6:PAINT (28+120,32),6
1970 '/*--------ｵﾚﾝｼﾞ--------*/
1980 PSET (160,0),15:COLOR 13
1990 DRAW "A0BM+2,+21A1R3F1R2F1R1F5D1F1D1F1D2F1D7G1D2G1D1G1D1G5L1G
1L2G1"
2000 DRAW "A3R3F1R2F1R1F5D1F1D1F1D2F1D7G1D2G1D1G1D1G5L1G1L2G1"
2010 PAINT (160+16,16),13
2020 '/*-------- 5  --------*/
2030 PSET (0,40),15:COLOR 8
2040 DRAW "A0BM+4,+2R31D6L24D8R2E1R1E1R1E1R6F1R3F1R1F4D2F1D8G1D2G3
L1G1L2G1L12H1L3H1L2H3U5R7D2F1R1F1R1F1R8E1R1E1R1E2U6H2L1H1L1H1L1H1L
3G1L1G1L2G1L1G1D1L7U21"
2050 PAINT (8,40+8),8
2060 '/*--------BAR 2-------*/
2070 PSET (40,40),15:COLOR 14:GOSUB 2210
2080 '/*----- ｵﾚﾝｼﾞ ﾀﾃ ----*/
2090 PSET (80,40),15:COLOR 10
2100 DRAW "A0BM+17,+2R3F1R2F1R1F5D1F1D1F1D2F1D7G1D2G1D1G1D1G5L1G1L
2G1"
2110 DRAW "A2R3F1R2F1R1F5D1F1D1F1D2F1D7G1D2G1D1G1D1G5L1G1L2G1"
```

```
2120 '/*--- ﾎﾟｹﾞﾑﾀﾏｰｸ -----*/
2130 CIRCLE (120+19,40+20),18,11:PAINT (120+19,40+20),11
2140 PSET (120,40),15:COLOR 1
2150 DRAW "A0BM+8,+12R1U1R5D1R2BM+12,-1L5G1L1G1D5F1D5G1L3H1L1BM-2,
+1L2G2D2BM+5,-1R8D2G2L3H3BM+10,-4R1F1R1F1D1"
2160 DRAW "A0BM+2,-13L5D1L1U1R1U1R3BM-13,+2H2L3G1D1R1U1R4"
2170 '/*----- BAR 3 -------*/
2180 PAINT (80+16,40+16),10
2190 PSET (160,40),15:COLOR 12:GOSUB 2210
2200 RETURN
2210 '/*------ BAR --------*/
2220 DRAW "A0BM+2,+5R35D2L35U1R35BM-35,+4R7D1R1D1R1D4L1D1D1D1R1D1R
1D1R1D6G2L9U18R6F2D3G1D1L5D1R5F3D4D1L1D1L8U16"
2230 DRAW "BM+17,-2G1D2G1D3G1D3G1D3G1D3R1U3E1U3E1U3E1U3E1U3F1D2F1D
3F1D3F1D3F1D3L1U3H1U1L5U1R5U1H1U3H1U3"
2240 DRAW "BM+6,-4R8D1R1D1R1D5L1D1L1D1L7D10L1U18R7F2D3G2L6U6BM+4,+
8D3R1F1D1F1D1F1D1R1U1H1U1H1U1H1U1L1U2"
2250 DRAW "BM-31,+12R35D1L35D1R35"
2260 RETURN
2270 '/*-------- ﾏｼﾝｺﾞ ｾｯﾄ --------------------*/
2280 RESTORE 2330
2290 AD=&HC000
2300 READ D$: IF D$="END" THEN RETURN
2310 POKE AD,VAL("&h"+D$)
2320 AD=AD+1:GOTO 2300
2330 '/*---------------DATA--------------------*/
2340 DATA C3,0C,C0,C3,78,C0,C3,92,C0,C3,AC,C0,21,00,00,CD
2350 DATA 25,C0,11,00,08,CD,6E,C0,21,00,20,CD,25,C0,11,00
2360 DATA 28,CD,6E,C0,C9,11,00,C3,01,00,0A,CD,59,00,21,00
2370 DATA C3,11,00,D0,CD,3E,C0,11,E8,D3,CD,3E,C0,C9,3E,05
2380 DATA F5,E5,D5,CD,57,C0,E1,11,28,00,19,E5,D1,E1,01,00
2390 DATA 01,09,F1,3D,20,EA,C9,3E,05,F5,01,28,00,ED,B0,E5
2400 DATA D5,E1,11,A0,00,19,E5,D1,E1,F1,3D,20,EC,C9,21,00
2410 DATA D0,01,D0,07,CD,5C,00,C9,21,05,19,DD,2A,14,C1,FD
2420 DATA 21,1A,C1,CD,C6,C0,DD,2A,14,C1,CD,FF,C0,DD,22,14
2430 DATA C1,C9,21,0E,19,DD,2A,16,C1,FD,21,1C,C1,CD,C6,C0
2440 DATA DD,2A,16,C1,CD,FF,C0,DD,22,16,C1,C9,21,17,19,DD
2450 DATA 2A,18,C1,FD,21,1E,C1,CD,C6,C0,DD,2A,18,C1,CD,FF
2460 DATA C0,DD,22,18,C1,C9,3E,07,F5,3E,05,F5,DD,7E,00,CD
2470 DATA 4D,00,DD,23,23,F1,3D,20,F2,01,1B,00,09,E5,CD,04
2480 DATA C1,E1,F1,3D,20,E2,FD,7E,00,3C,FE,05,20,0D,FD,7E
2490 DATA 01,3C,FE,0A,20,01,AF,FD,77,01,AF,FD,77,00,C9,01
2500 DATA 05,00,DD,09,DD,E5,E1,01,FA,C3,A7,ED,42,20,04,DD
2510 DATA 21,00,C3,C9,F5,C3,F5,C3,F5,C3,04,09,04,09,04,09
2520 DATA END
```

変数リスト

BI	賭け金の倍率
BE	賭け金
CC	画面のバックの色
CR	持ち金
D	絵柄をスクロールさせるためのマシン語ルーチンを呼び出す
DS	マシン語データ書き込み用
I、W	ループ用
O1、O2、O3	前回プレイしたときに表示された絵柄の番号（左からO1、O2、O3）
P1、P2、P3	スロットマシンをストップさせたときに表示される絵柄の番号（左からP1、P2、P3）
R	乱数の初期化をする、3個の絵柄が全部同じになるかを判定するためのフラグ

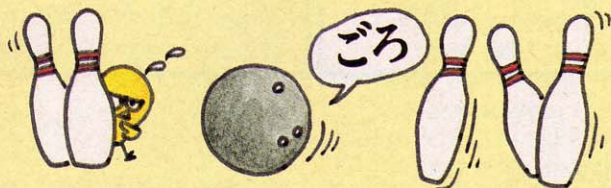
お・知・ら・せ

このコーナーでは、みなさんからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらいいなぁと思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってね。採用者にはMマガ特製グッズをプレゼントします。どしどし応募してね！

あて先はこちら

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

田中パンチ先生による――なんでもかんでも

MUSICピヨピヨ!

最近、このコーナーへのおたよりがかなりふえてきた。質問、デモテープ、意見感想。タイトルがはずかしい(?)わけのわからないコーナーだけあって、硬軟とり混ぜて、いろいろな質問があるので、床に転がり回りながら読んでます。

第5回 所感、および、FM音源というものについて

多岐にわたる反応

どうも、田中パンチです。このMピヨというページは、なんか実体のない、つかみどころのないページだなあとつくづく思っているんですが、自分でも、ええ。しかし、それがいい方向に幸いしておりまして、ゲームミュージックを中心としたプログラム投稿から、デジタルものについての質問、オリジナル・デモテープもいろいろ届いております。まとめて感謝。

質問！　東京都の前田孝志クン。「どのメーカーでもいいですから、なるべく安くて性能のいいエフェクター、MTRを教えてください。ちなみに使用機材は、DX-7ⅡFD、MC-300、SFG-05、YK-20」

持ってますねえ、あなた。15歳でしょ？　そりゃわたしもなんとか人並みにと思って無理してローンでDX-7ⅡFDを購入しましたけどぉ、今でも毎月1万円払ってますけどぉ、そうですね、我々が高校ぐらいのときは、アナログモノシンセとコンボオルガン、それにちょっと高級感を出すために、どっかからストリングス（ローランドのRS-09とか、おーなつかしくて涙が出るわ）を借りてきて、の、それぐらい。それが今や、DXはあたりまえの世界ですからね。

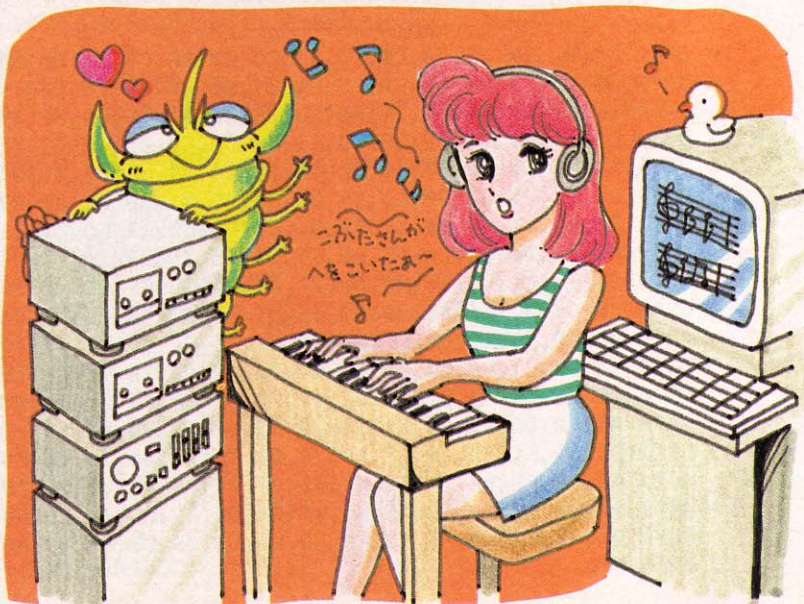
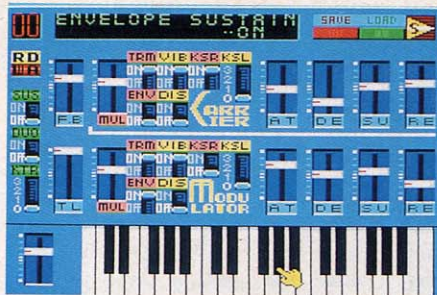
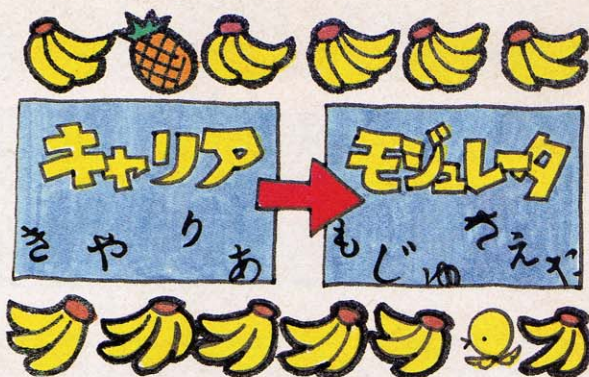
と、感傷にひたっている場合ではなく、お答えを。そうですねえ、キーボードでのエフェクターならば、とりあえずデジタルリバーブ、それからデジタルディレイ、気分によってグラフィックイコライザー、コーラス。そんなところが必要でしょうか。特に自宅録音で遊ぶということであるならば、最低でもデジリバはほしいところですね。デジタル・マルチ・エフェクターとして、ヤマハからREX50(49,800円)、SPX90Ⅱ(89,800円)が出ています。それぞれ、リバーブをはじめ、いろんなエフェクトを内蔵していて、おもしろいです。SPX90Ⅱがあれば無敵ですけどね。ちと高いですか。

デジリバだけでいいやとおっしゃるならばBOSSのハーフラックシリーズの、RRV-10(29,800円)がいいかもしれません。

そんでMTRですが、今ではどれもこれも、かなり性能がいいですから、dBXあるいはドルビーCがついているか否かを目安に、10万円以下のものを、おさいふと相談してで、いいんじゃないでしょうか？　ヤマハ、TASCAM(TEAC)、FOSTEX、MUSIC WORKS、そしてVestaxあたりから、6～7万円前後でいいのが出てます。お店で自分でいじって、決めてください。

さて、デモテープの到着状況といえば、ガツーンとすごいのが届きました。熊本を中心として、じわじわその範囲を広げつつある、〝有機生命体羽田野真理〟(バンド名だよ)。同期もののメインを取っているのがMSX。ヤマハのシンセサイザーユニットSFG-05を使用して、MIDIコントロール。

「バンドとしては去年、東京下北沢の屋根裏でライブをしたり、宝島という雑誌などにも紹介されました。(中略)あと、まとめてこーゆーデモテープ出しちゃうという企画ね、必要だったらノッちゃうよ」。なんとたのもしい。ほえ～、P-MODELあたりと共演なさったこともおありですか!?　と、曲を聞かせていただくと、オーこりゃPOP！　ぜひ、取材にぃ。

ありゃもうスペースが尽きたか。

⬆『シンセサウルス』の音色エディット画面。ほらね、キャリアとモジュレータというふうになってるでしょ。2オペレータなわけだ。MSXのFM音源ってのは。

ではFM音源の話題

では、今月の本題ですね。FM音源とは何か？ MSX2+の記事のところにもFM音源ということばがポンポン出てましたね。またこのコーナーでもここ最近はFM音源に対応した音楽リストを載せておりましたが、考えてみたら、FM音源そのものについての説明には、ほとんど触れていませんでしたです。ハハハハハ。

FM音源の理論は、今からもう20年以上前に発見されていました。ビブラートの研究を進めていくうちに、おんやあいろんな音を作ることができるなあ、と、偶発的に発見されたとも、聞いております。あっ、これはアメリカの某大学の研究室での出来事でありました。

それで、それからずいぶんたった、1975年、ヤマハがその理論、FM音源のライセンスを取得したのです。そしてさらに、その商品化には6年以上の月日が流れ、最初に実用化されたのは何かといえば、かの有名なGS1。そして一般にも広く使われるようになったのは、さらに2年後の1983年。DX-7が発売された年以降ということになりますか。

FM音源でいろんな音を作る、それはくだいていうと、いろんな波形、周波数の音の波を合成して、新しい音にしてしまうということなのです。ほんじゃ、ちとイラストを見てもらいましょうか？

ポーというような音、正弦波クンがあったとします。ポーっといっています。ここに、ほかの波クンが訪問したとしましょう。するといきなり、ほかの波クンは正弦波クンにおそいかかる！ キャー。なんと正弦波クンとほかの波クンは合体してしまいました。ここで、数学やら物理で習った知識を総動員いたしましょう。波の合成。

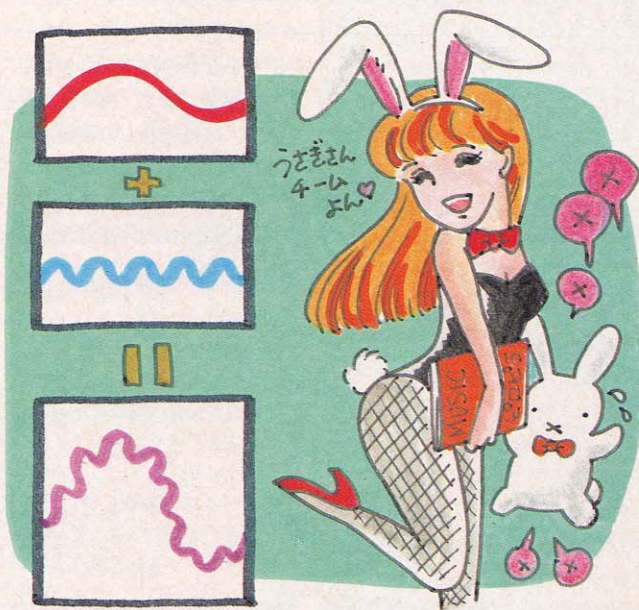
ほかの波クンが、非常にゆっくりとした周波数だと、合成された音は、ただゆったりとビブラートがかかった音、という認識になります。うねったような音ですね。が、しかし、ほかの波クンの周波数が異常に高かったときは、正弦波クンは、持ち前のポーという音ではすでになくなり、ビーとかピャーとか、音質自体が変化していくのです——こういうことが、FM音源の音作りの考え方なんです。

じゃ、ここで、専門用語に置き換えて、もう一度説明しましょう。

キャリアという箱があります。キャリアは、とりあえずある特定の波形の音を、ただただ発生し続けるもの、ということにしておきます。それで、そのキャリアに、モジュレータという同じような箱をつなぎます。このモジュレータは、キャリアをゆさぶる、ゆさぶり屋さんとして働きます。

キャリアが発声しました。そこにモジュレータの発生する、また別の周波数の音を合成します。キャリアの音は、モジュレータのゆさぶりのために、別の音質になってしまいました。キャリアの音量を変えてみましょう。キャリアの音は大本、元締めの音ですから、全体としては、全体の音量が低くなったというイメージです。では、モジュレータの音量を変えてみましょう、今度は。すると、ゆさぶりをかける張本人の動きの量ですから、これは音質に影響が出る。こうなるわけですね。わかりましたですか？

それでですね、キャリア、そしてモジュレータの箱のことを、オペレータと呼ぶんですね。ですから2オペレータ、ということになりますれば、キャリアとモジュレータは1個ずつである、たる意味となるわけ。

で、MSXのFM音源のスペックは、キャリア1個、モジュレータ1個の2オペレータ方式と、こーなるわけなんですよ。ん、まだ説明不足のところがありますので、次ページでも少々補足を加えます。

ジャジャジャジャ、ジャジャジャジャ。最上段でソロをとるのはやはり、ディストーションの効いたギターだな。生楽器でも演奏してみてほしい。

アルゴリズム？

もうすこし、FM音源について説明します。FM音源について回る専門用語に、あと、アルゴリズムというのがあります。MSXでのFM音源にはあまり関係がないんですが、この際ですから説明しておきましょう。

オペレータの数が2個なら、どう考えたってつなぎ方は1種類しかあり得ないんですが、オペレータの数が4個とか6個とかになると、そのオペレータのつなぎ方にバリエーションが出てきてしまいます。直列につなぐのか？　並列につなぐのか？　並列につなぐとして、6オペレータの場合、3対3か？　2対4か？　さてそのつなぎ方のことを、アルゴリズムと呼んでいるのです。32アルゴリズムと書いてあれば、つなぎ方が、全部で32個用意してある、そういうことになりますですな。

これだけ説明しておけば、だいたい理解していただけたことと存じます。これより先の細かいことは、使って慣れる、しかないですから。いくら理論がわかっていたって、使えなきゃ、現場の人間としては意味がないし。なんでもそうですけど、使ってみて、体験してみて、体で覚えるというのが、最良の理解方法と思います。その手助けとなるのが、マニュアルであり、参考文献と。興味を持たれた人は、楽器屋さんの書籍コーナーで、DX関係の本をパラパラめくってみてください。もっともっと詳しく、FM音源とは何ぞや？　ということが書かれています。

ふー、お疲れさまでした。

POPOさんのお言葉

譜面の2段目を見てちょーだい。下のほうの音は、8分音符で同じ音をきざんでるでしょ。それでえ、その上の和音の構成音が上昇、下降してる。それでトトタタトトタタというリズムを出している。そんなノリがリフのリズムですね。

ギターをやってる人なんか、このバリエーションを覚えておけば、アドリブ大会とか、ちょっと体を動かすためのノリの曲とか、そういうときに便利だわ、きっと。便利っていうのは、ちょっと変な言い方かもしれないけどね。

あ、それでね、わたし、ゲームするのも好きなんだわあ。今度はそういう感じのも作ってみたいわね。既製のゲームももちろんいいんだけど、やっぱり目ざすはオリジナルってとこかな。

今月の課題曲は

あやや、課題曲の説明が最後のページに来てしまいましたねー。

今月の課題曲は、これ。ROCKです。ROCKですたあ、たいへん大ざっぱな分類ですけど、まあとにかくROCK。ノリは、リフ。聞いてもらえば、わかるっしょ。いわゆる、ROCKN' ROLLのノリ。

えーと、では最後に業務連絡を。

まだまだ非公式なんですけれども、一部のこのソフト業界、出版業界の人々のあいだで、どっか場所を借りてライブを、という話が盛り上がっています。ケッコウ、昔バンドやってましたあ、とか、今でも家で少々、なーんて人が多いようですよ、やはり。実現できたらイイナと考えてます。

それから、9月、10月、年末に向けて、いろいろな音楽関係、それもデモテープを送付して、というようなイベント、コンテストがいくつか催されますね、例年どおり。現在すでに申し込みが始まっているのが、カセットテープでおなじみのAXIAが主催する、〝AXIA MUSIC AUDITION'88〟。カセットテープにオリジナル曲を録音して、10月31日必着で応募するがよろし。詳しい応募方法、応募用紙などは、音楽関係の各雑誌に載ったりしますので、そちらを。

ちょっとお金を出して、ちょっといい機材を買い込めば、音質的にはおそろしくかなりのハイクオリティーが引っぱり出せるこのご時世。MTR買って、あとデジリバとか、デジタルのエフェクターがいくつかあって、それにDATでもマスターレコーディングに使えば、音質だけは(?)プロも顔負け。それが数10万とかで一式揃っちゃうんだから、いやほんと、10年前だと考えたら――あー、また昔の話がくすぶり始めました。やっぱ、年なのかしらん、ゲホゲホ。

さて次号では、もうちょっとアクティブに、このMピヨを展開させてみたいと思います。何をするかは、そりゃ来月号をお楽しみ、ですよ。やっぱ、音楽は、常に外を向いていなければいけませんよね。ふんふん。人に聞いてもらって、初めて音楽なんですよね。ふんふん。MSXで、また再びMIDIの波が来ればいいのにね。ふんふん。ま、やれるとこまでやってみましょ。このページでね。

●さらにおたよりを!●

もっともっと、お願いします。みなさんのデモテープを聞くのが、楽しみです。音楽関係のハード、特にMIDIに関するハードなんですが、じわじわと進んではおります。しばし、お待ちください。そんで、音楽に詳しくて、MIDIもわかるハード屋さん、ご連絡くださいよね。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
MUSICピヨピヨのいろんな係まで
でよろしくね　係まで

ROCKIN' ROLLリスト

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@24,@48,@24,@0,@0)
40 SL=6:DIM S$(5,SL)
50 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,
I),S$(4,I),S$(5,I)
140 NEXT:GOTO 120
150 '
160 DATA t170v15o418
170 DATA f+32a1&a2.r8.r32
180 DATA ed16c16ed16c16r2r4.f+af+b
190 DATA >c<bg>g1&g4gr8d
200 DATA cdc<age16d16cdc<aa&a2
210 DATA r4.>>gf+gf+gf+gf+edcdc8&
220 DATA c4r8ef+ar8a4e-16d16cdc<a4.
250 '
260 DATA t170v15o318
270 DATA aaaaaaaaaaaaaaaa
280 DATA aaaaaaaaaaaaaaaa
290 DATA dddddddddddddddd
300 DATA aaaaaaaaaaaaaaaa
310 DATA eeeeeeeedddddddd
320 DATA aaaaaaaaaaaaaaaa
350 '
360 DATA t170v15o418
370 DATA r1r1
380 DATA r1r1
390 DATA r1r1
400 DATA r1r1
410 DATA r4.edededr8r2
420 DATA r1r1
450 '
460 DATA t170v11o418
470 DATA eef+f+eef+g4gf+f+eef+4
480 DATA eef+f+eef+g4gf+f+eef+4
490 DATA aabbaab>c4c<bbaab
500 DATA eef+f+eef+g4gf+f+eef+4
510 DATA bb>c+c+<bb>c+<a4abbaab
520 DATA eef+f+eef+g4gf+f+eef+4
550 '
560 DATA t170v11o318
570 DATA aaaaaaaa4aaaaaa4
580 DATA aaaaaaaa4aaaaaa4
590 DATA >dddddddd4dddddd4
600 DATA <aaaaaaaa4aaaaaa4
610 DATA >eeeeeeed4dddddd4
620 DATA <aaaaaaaa4aaaaaa4
650 '
660 DATA t170v7@a12
670 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hb!8hs!8h8h
b!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8h8hs!16s!16
680 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hb!8hs!8h8h
b!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8h8hs!16s!16
690 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hb!8hs!8h8h
b!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8h8hs!16s!16
700 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hb!8hs!8h8h
b!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8hb!s!16s!16hs!8
710 DATA hb!8hb!8hs!8h8hb!8hb!8hs!8h8hb!
8hb!8hs!8h8hb!8hb!8hs!8h8
720 DATA hb!8hb!8hs!8h8hb!8hb!8hs!8h8hb!
8hs!8h8hb!16b!16hb!8hb!8hs!16s!16hs!16s!
16
```

おもしろネットワーク NETWORK

先月号の特集で紹介した『網元さん』を見て、自分もパソコン通信のホスト局をやってみたいと思っている人も多いはず。そこで、おさらいとして『網元さん』でネットワークを開局するまでの手順と注意点などを説明していきたいと思う。これを読めば、キミもシステムオペレーターなのだ。

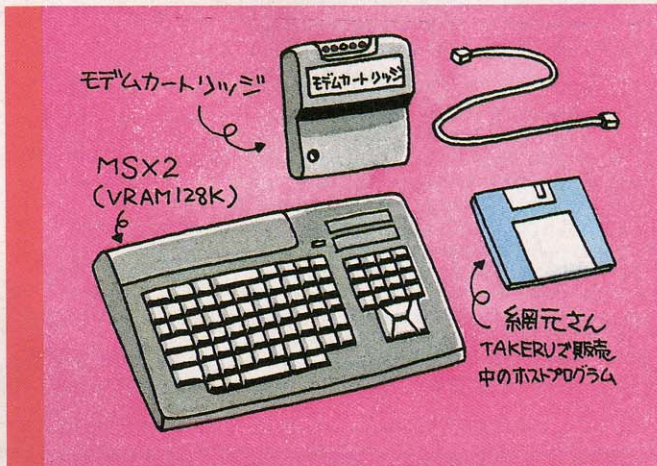
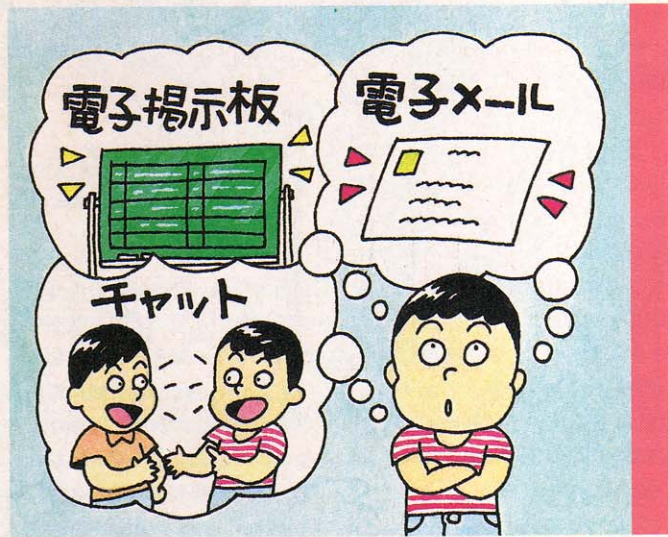
網元さんでネットワークを作っちゃお！

1 網元さんはネットの元締め！

『網元さん』は、MSX2をホストコンピュータにしてネットワークを運営することができるプログラムだ。個人用のホスト局としては機能も豊富だぞ。

では、網元さんでどんなことができるのかというと、まず、BBSと呼ばれる電子掲示板がある。BBSに書き込んだものは、コンピュータのファイルに蓄えられて、ほかの人が読みたいとき、いつでも読めるようになっているわけだ。

電子メールは、ネットワークを使った手紙だ。電子メールのよいところは、配達に時間がかからないってことかな。ポストしたら、一瞬で相手の郵便箱に届いちゃう。もし、自分宛にメールが届いているときは、アクセスしたときに、〝You have a mail！〟と表示され、手紙が届いていることを教えてくれる。

網元さんには、チャットという機能もある。これは、お互いにキーボードから打った文字でリアルタイムのおしゃべりを楽しんじゃうというものだ。

2 モデムカートリッジが必要！

パソコン通信は電話回線を使ってデータを送ったり、受け取ったりする通信手段だ。そのために、パソコンのデータを電話回線で送ったり、逆に電話回線で送られてきた信号をパソコンにわかるようなデータに変換する装置が必要になってくる。それがモデムカートリッジってやつだ。

モデムカートリッジの代表選手としては、パナソニックFS-CM1、ソニーHBI-1200などがある。

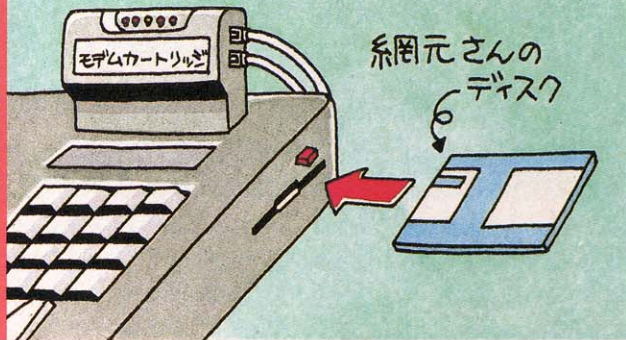
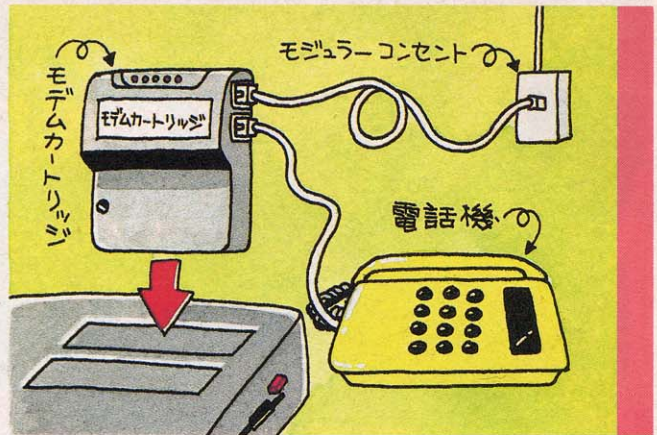
網元さんでネットワークを開局するには、これらのモデムカートリッジと、あたり前だけど、ホストプログラムの網元さんのディスク、そしてディスクドライブが1台必要、なのだ。

ディスクドライブとモデムの機能をすでに内蔵しているMSX2、たとえばFS-A1FMやHBI-T7なんかだったら、網元さんのディスクがあれば、完璧というわけ。

3 モジュラープラグってなに？

最近、カラフルでシャレたデザインの電話機が安く買えるようになった。それらの電話機のほとんどはコードの先っちょにモジュラープラグというやつがついている。

モジュラープラグってのは、よーするに電器製品の電源コンセントみたいなもん。モデムカートリッジと電話機や電話回線をつなぐ場合も、このモジュラープラグを使うのだ。

キミの家の電話が、モジュラープラグを使えるようになっていればラッキー。モジュラープラグをパチンと差し込むだけで接続は完了する。そーでない場合は、モジュラーソケットに替える必要がある。近くの電話局に問い合わせをしてみよう。工事費を含めて、だいたい3,000円くらいで取り替えてくれるようだ。

4 網元さんのお出ましだぁ！

さて、準備がすべて整ったところで、いよいよ網元さんの登場となる。網元さんをディスクドライブにセットして、リセットボタンを押そう。MSX-DOSのコマンド入力待ち、〝A＞〟と画面に表示されたら、〝HOST〟と入力して RETURN キーを押す。

すると、網元さんのプログラムをディスクから読み込んで着信待ちになる。つまり、誰かがアクセスしてくるのを待っている状態になるわけね。

誰かがアクセスしてくると、自動的にMSX2が電話を受け、相手のIDとパスワードをチェックして正しければ回線をつなぐわけだ。

5 今日からキミもシスオペだ！

シスオペというのはシステムオペレーター、つまり、ネットを管理してトラブルがないように運営していく人のこと。なんとなくカッコいいでしょ。でも、責任も重大なのだ。

ネットワークを始めるにあたっていちばん重要になってくるのが電話回線の問題だ。ネットで電話回線を使っている間は、ふつうの電話としては使えないからだ。本当ならネット専用の電話回線があればいいんだけど、そうも言っていられない。

そこで、ふつうの電話があまりかかってこない時間帯、たとえば、夜の10時から朝の6時までをネットで使うというふうに分ける方法が考えられる。一緒に暮らしている家族には十分に理解してもらうことと、協力が必要になってくるね。また、いちど運営時間を決めたら、絶対にその時間を守るようにしよう。自分の都合で運営していたり、休んでいたりしては、アクセスする人が困ってしまう。

ま、こーゆーふうに書くとネットを開局するってことは、すごく大変なことばかりのようだけれど、自分のMSX2がホスト局になり、その中でいろんな人と知り合いになれる楽しみは、やってみなきゃわからないのだ。

網元さんの詳しい使い方については、網元さんのディスクの中に入っているマニュアルを読んでほしい。網元さんのディスクを立ち上げて、MSX-DOSのコマンド待ちのとき、KTYPE HOST. DOCと打ち込み、RETURN キーを押すと、マニュアルが表示されるのだ。

何かわからないことがあったら編集部へ質問のはがきを送ってね。

MSX2ネットワークホストプログラム
『網元さん』
TAKERUで好評発売中！
MSX2(VRAM128K)　2DD　4,500円

音と映像FMP-NET

放送はおさしみだから直前配達がおいしい！

インタビュアー千倉真理

AMラジオで７年間、働いている私としても、最近のFMラジオのパワーには、羨望のまなざしを送っていたのですが、ここにまた、新しいムーブメントが、いきおいよく顔をだそうとしています。

「ねえ、知ってるう？　FM東京がパソコン通信をやるんだってー」

ほら、こんなうわさがあちこちで聞こえる。その名も〝FMP-NET〟、さっそく、のぞいてみました。

まず最初の画面は、〝予定〟、〝本日〟、〝放送済〟の３つの項目に分かれていてそれぞれの番組内容と、そこでかかる曲と歌手名が詳しく書き込まれています。

「生放送以外の番組は、選曲ができしだい、オペレーターが打ち込むようにするつもりです」と〝FMP-NET〟の生みの親、田村明さん。また、〝放送済〟に関しては生放送でかかった曲も含めて、全曲インプットしてあるので、ラジオを聞きながら、

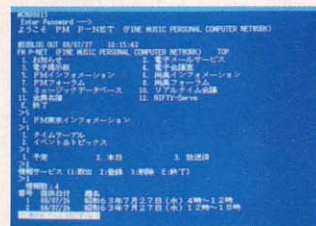
「ああ、いい曲だったなあ。誰が歌っている歌なんだろう」

なんていうときに便利。即、アクセスしてもいいし、１週間くらいはネット上に残しておいてくれるので、後日、確かめることも可能。

FM東京では、平常から曲目に関する問い合わせが多くて、そのたびにオペレーターのお姉さんたちが、電話で受け答えをしているそうですが、このFMP-NETを利用すれば、外国のミュージシャンの名前や曲目なども、正確なスペルで伝わるはず。

好きな番組のプログラムをダウンロードしてプリントアウトすれば、そのままカセットラベルにもなってしまうという、スグレモノなのです。

公開録音、講演、FM東京主催のコンサート、試写会のお知らせも大切な情報、申し込みも電子メールをシスオペあてに出せばOK。ちゃんと抽選の対象になります。

⬆このコンサート、行きたかったー。イベント情報もNAPLPSでご覧ください。

⬆FMP-NETの会員になれば、自動的にNIFTY-serveにもアクセスできます。

本部はここだ！

⬆半蔵門線の終点半蔵門駅から歩いて３分……ジャーン！　FM東京あり！

ネットとは関係ないけど、FM東京のビルの下を小林克也さんが歩いていました。残念ながら、城達也さんには会えなかった。そういえば、このビルの最上階に、〝ジェットストリーム〟という番組の名前をとったメンバーズクラブがあるそうです。

さて、部屋では、ディレクターさんたちが書いた選曲表を見ながら、オペレーターの女性が、ネットに情報を書きこんでいました。本番の前日の夜に選曲表ができると、遅くまで残ることになってしまうそうです。

でも、みんな、新しいことを始めようとしているパワーがみなぎっていて、とても明かるい職場でした。

パワーの源は、やっぱり、こちらの田村明さん。入社当時はエンジニアだった田村さんは、今や、販売促進課とメディア開発部を兼任する主事。自ら、〝FMP-NET〟のシグオペさんもやっています。

「これからのパソコン通信は、個人的コミュニケーションと、一般的な情報と、用途がはっきりしていくんではないでしょうか」とのこと。

⬆ひたすら番組を打ち込む女性。曲名も細かく書き込む。

⬆〝FMP-NET〟の影の生みの親、田村明さんはとても爽やかです！

あなたもブーニン

ロック、ポップス、ジャズ、スクリーン・ミュージック、歌謡曲など、22ジャンル、3,000曲に及ぶ音楽のデータサービスもある。

演奏のキーを変えないで、テンポだけを変えたり、好きな楽器の音だけを抜き出したり、自分の好みのアレンジに変えることも可能。

⬆このデータサービスを楽しむためには、音楽ソフト『芸達者』が必要です。

さて、お次は音楽演奏と創作用の音楽データサービスです。専門家が編曲した本格的なコンピュータ・ミュージックがパソコンで演奏できてしまう。なんと、8つの楽器音とパーカッションによる厚みある演奏は、かなりというか、相当本格的。

画面には、楽譜、音符の進行、キーボード演奏、楽器編成のうえに歌詞まで映し出されちゃう。

「完全に自分の好みじゃないかもしれないけど、一応のベースを用意したんです。初めてやる人にとって、いきなり音符を打ち込んでいくのは大変だと思うので、こういうデータベースを使いながら好みの曲にしていってもらえたらって思っています」と田村さん。

いわゆるぬり絵を用意してくれているので、あとは、自分たちの好きな色に染めていけるわけです。

これだけで酔えそう……

ラジオっていうのは、聞き流す媒体だと思っていました。でも、こうやって一曲、一曲味わうこともできるんですねー。

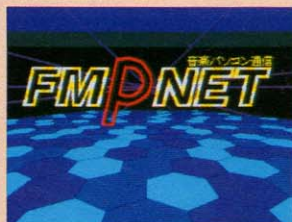
ここまでくると、インフォメーションの域を超えている。作ってる人が面白がってやってるなあっていうのが伝わってくる。

⬆ここまで、細かくスケジューリングされていると、とまどってしまいそう。

⬆グラスに氷が入り、ウイスキーがそそがれていく……次、ダブルでお願い。

色ちがいよ!

「わー、ディスコみたいですね」
「でしょう？　記者会見用に派手にしたんですよ」と田村さん。
「色が変わって、合図するー♪」

と、昔の洗剤のCMソングを歌ったのは、本誌の副編集長。
「我々としても、コリにコッタ画像をやってます」と田村さん。

⬆一度、パソコンのフロッピーディスクにデータを取り込み、画像を再生。

⬆NAPLPSの絵は、どんどんコピーしてひろげていってほしい、とのことです。

さーて、いよいよ力が入ってきたぞ。FMP-NETが誇る映像データ、NAPLPSの登場です。
「これは、すごいですよ。テレビのディスプレイをキャンバスにする会社がありましてね、そこのスタッフが苦心して作った絵です」と、田村さんが力説するとおり、きれいな画面が現われる……。

画家が絵を描くとき、布のキャンバスと紙のキャンバスとでは、当然、描く物も描き方も変える。画像のデザインをする人も、テレビ画面のことをよくわかった人でないと、いい作品ができないっていうのが、そのスタッフの信念だそうです。

暗い部屋でFMを聞きながら、画像を見つめるのも、やけに東京してるなあ、なんて感じてしまう。

ただし、NAPLPSの再生には、専用映像ソフトが必要なので、注意してください。

それにしても、こういうひとつひとつのワザを、イキイキと語ってくれる田村氏。
「ね、すごくいいでしょう？　って言えなくちゃだめだと思うんですよ。情報っていうのは作っている人が面白いと思ってやってないと受け手は満足しないんですよ」

はい、なるほど。それって情報の鉄則かもしれませんね。

LESSトーク、MOREミュージックのFM放送ならではのFMP-NET。選曲、音楽、映像のデータベース以外にも、放送に、おさまりきれない情報やインタビューを送ってくれるというのも楽しみです。
「僕はこれからのパソコン通信っていうのは、もっと用途がはっきりしていくのではないかと、思うんですよ。仲間内でのコミュニケーションはそれなりに面白いけど、それはそれで完全に個人的なものですよね。それぞれが対等に共存する、共和国のようなものであっていいわけです。でも、それとは別に、一般的な情報に関しては、徹底的に明かるくしていったほうがいいと思うんですよ」

田村さんも、今はパソコン通信の底辺を広げる時期だと力説していました。FM放送ができて今年で20年。最初はマニアックな人のものでしかなかったFMも今では国民的な存在。FMP-NETにも大きな夢を持ちたいですね。

お問い合わせはこちら

(株)エフエム東京
TEL.03-221-0080(代)
FMP-NET係
テスト期間中は月会費は無料。
ただし楽曲使用料は有料。

↑1階の奥の突き当たりに構えたるは、ネットの源をつとめるガンちゃん。

ヤマハ渋谷店で待ってます
VOICE-BANK NETWORK

↑集合した後は、焼き鳥屋さん？　お好み焼きもいいねー。

渋谷の道玄坂をのぼっていくと、左手にヤマハ渋谷店。お店の奥では、ボイス・バンク・ネットワークのシスオペをつとめる、ガンちゃんこと武田元彦さんがニコッ！

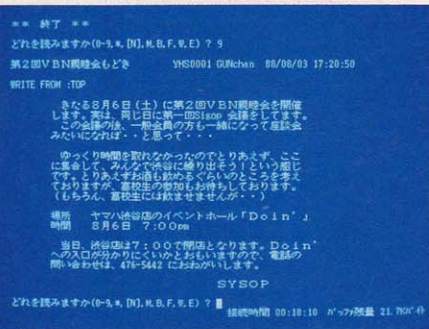
「このネットは2年前にできたんですが、僕がシスオペになったのは、この4月です」

最初は1回線だったのが、今は4回線で運営している、高校生と20代の社会人が多いネットです。

会員は現在3,000人。今までは無料だったのだが、この9月から、有料制になりました。

しかし、こうやってボードが外にむかって開いているネットって珍しいですよねー。

「そうなんです！　ここに来れば、みんなに会える、っていうのがボイス・バンクの売り文句なんです」

なるほど……。

「僕はもともと草の根ネットが専門でしたから、ネットの仲間どうしで集まるのが大好きなんです」。オンラインより、オフラインのつきあいのほうが多かったりしてね。

お店の人も最近では、よく書き込みをしてくれるそうです。

「何しろ、音楽楽器を売る、ツワモノたちが、自分たちの手で触って感じた新製品の紹介をしてくれるんですから。こんな信用のおけることはありませんよ」

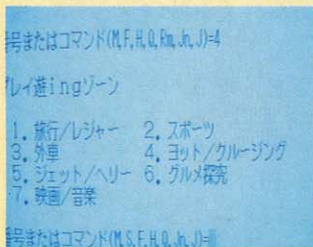
ほかの人のチャットを盗み見るコマンドもあったり、ネット上で高校生どうしがけんかしていたり、とてもおちゃめなネットみたい。手作りの暖かさを感じてください。

お問い合わせはこちら

ボイス・バンク・ネットワーク
☎03-476-5441(ヤマハ渋谷店)
9月から有料です。
入会金　2,000円
会　費　3,000円(半年)

渋谷で場所をさがしてます
海外屋パラコムネット

まず、マンションに驚いた！　教えられた通り、渋谷の公園通りをのぼっていくと、エー？　こ、ここは、あのサンマさんも住んでいるといわれる、ぜいたくマンションではないか！　オートロック完備で、なおかつ、入館証明を書かされてしまった。

↑とても高級なムードがただよっている。

↑高級マンションの一室をぜいたくに使っています。

すごい所に事務所をかまえてますねー。

「いやあ、この辺で、1階のスペースがとれる所を探してるんですよ。なかなか見つからなくて困ってるんです」というのは、〝海外屋パラコムネット〟を地道に計画してきた陰の仕掛け人、霧墨さん。とてもおしゃれです。

「うちはですねー。パソコン通信を手段にしているところがありまして、通常のVANとはちょっと違うんです。遊ライフ情報という遊ぶための情報がありましてね、優雅に痛快に豪快に遊ぶための情報を網羅しているんです」

本当に、雰囲気が不思議。

「どんなにいい情報でも絵にかいた餅になってしまっては、意味がないんです。その点、うちではメールをだしてくれた場合には、必ず相談にのりますし、情報を活用する際には、全面的バックアップするつもりです」

どうも、ここはショッピング情報が非常に充実しているみたい。それも、世界一流ブランド商品、イブサンローランや、バリーのゴルフウエアなどが破格のお値段でお求めになれるみたい。はっきりした価格は、入会してないので教えてもらえませんでした。

↑ネットジャックに触れてみた。

「とにかく、ぼくらは、空箱は売りません」。情報の質を選ぶ時代を迎え、自信たっぷりの一歩を踏み出す勢いが感じられました。秋からの動きに注目。

お問い合わせはこちら

海外屋パラコムネット
☎03-463-2100
(日本マッキントッシュ)
月額受信料 2,000円
(NECのネットジャックでも可能)

THE LINKS

今回のTHE LINKS情報は、8月1日から31日まで開催されていたパソコン通信大博覧会の総決算報告なのだ。夏は終わっちゃったけど、これからはパソコン通信にいそしむ秋だね。

千倉真理さんとお話ししちゃった♥

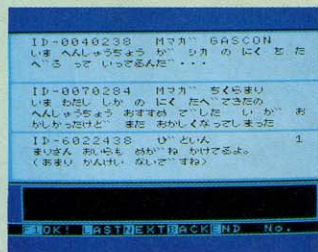
8月15日、16日、17日の3日間は、MSXマガジンのイベント、千倉真理さんとネットワークでおしゃべりしてしまおう！　ということで、真理さんが編集部から、THE LINKSにアクセス。リアルタイムで大勢の人とおしゃべりできるチャットルームに乗り込んだのだ。

真理さんはMSXマガジンの編集者のほかに文化放送のDJもやっている人だから、おしゃべりはお手のもの。でも、キーボードを叩くよりは、口のほうが先になっちゃうみたい。はじめはTHE LINKSのチャットっていうのが、どーゆーものなのかわからないで、編集部で「きゃあー、きゃあー」言いながら必死でキーボードを叩いていました。

真理さんとおしゃべりできる！というので、THE LINKSのチャットルームには、ほんとうにたくさんの人がきてくれた。あまりに大勢のため、真理さんもちょっと混乱気味だったけど、THE LINKSの会員の人と直接お話できて楽しい3日間でした。

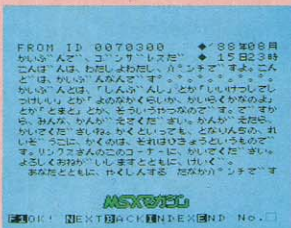
A1クラブの中にあるMマガハウスには、ちょくちょく真理さんも書き込みしているので、そちらのほうもよろしくね。THE LINKSのメニュー画面から、SM4CAまたはSM4CBと打ち込んで、F1キーを押すと、直接、Mマガのボードに行くことができるよ。

⬆編集部からTHE LINKSのチャットルームにアクセス中の千倉真理さんとガスコン金矢。

⬆チャットルームに入ると〝ちくらまりのおしゃべりタイム〟があった。感激！

⬆こんなカンジで、みんなと気軽におしゃべりできるのがチャットのいいところ。

MSX通信の逆襲！

●替え唄コーナー●

はい、はい。替え唄コーナーですよ。たくさんの応募ありがとね。た・かーさんは、もうM通の常連だし、ピニオン18Tさんの替え唄も面白かったよ。というわけで、GIGさんのモアイの替え唄をここで紹介しちゃお。

⬆ほほほ。パンチ先生は、松坂慶子じゃなくて、松阪牛で有名な神戸出身よ。

⬆回文ならぬ怪文で、LINKS会員をケムにまいてしまうパンチ先生なのだ。

●回文コーナー●

えーとね、回文コーナーは8月21日からだったので、この原稿を書いている時点では、まだ始まってないの。ま、そーゆーことだから、応募作を紹介できないけど、次回のMSX通信のページに期待してもらいましょ。

LINKSモデムが当たった人 おめでとう！

今回のパソコン通信大博覧会のイベントの一環としてTHE LINKSモデムを100台プレゼントするクイズには、たくさんの応募がありました。当選発表は商品の発送をもって替えさせてもらいました。

いきなり、THE LINKSのモデムが届いてびっくりしちゃった人もいるかもしれないけど、すごくラッキーだったわけね。

THE LINKSのMマガハウスにも、モデムが当たっちゃったよーん、という人から、さっそく感謝の書き込みがあったので、ここでそのほんの一部を紹介しよう。ほんとに、おめでとさんでした。

FROM ID 6230619 ◆'88年07月
リンクスモデ゛ムを ありか゛とう！ ◆ 30日16時
MSXマカ゛シ゛ン8月ご゛うの「LINKSクイズ゛」に おうほ゛したところ、ほんし゛つ モデ゛ムか゛ おくられてきましたので゛ おしらせします。ほんとうにありか゛とうご゛ざ゛いました。まず゛は、おれいかたか゛た ご゛へんし゛まで゛。
GIG fa.
MSXマガジン
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.

⬆GIGくんは、さっそく替え唄コーナーにも応募してくれたのね。これ〜モアイ。

FROM ID 6251193 ◆'88年08月
あちきも あたった!! ◆ 01日14時
やったー！ NT-300 あたった★ー。いや★、さか゛たっきゅうび゛んで゛、ワレモノちゅうい。なにかとおもいました。ありか゛とーご゛ざ゛います。これで゛、ねんか゛んの、「つうしん」か゛たで゛きるとおもうと一おもわず゛にやけてしまいます。えー、ほ゛くは おおさかにすんで゛まして、Mマカ゛・LOGiNは まい月よませて(たちよみし゛ゃないよ)いただ゛いております。とにかく、おれいだ゛けで゛もと、マニュアルみなか゛ら「ほ゜つほ゜つ」やってます。へんしゅうぶ゛のかたか゛たPOWERせ゛んかいフルスロットル か゛んは゛ってくだ゛さい。 は゜らだ゛いす
MSXマガジン
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.

⬆こんなに喜んでもらえると、こっちも思わず、にやけてしまいまするでおます。

おもしろネットワークガイド NET WORK GUIDE

先月号で紹介した『網元さん』の登場で、自分でネットワークを運営することも夢ではなくなった。全国にMSX2をホストマシンにしたユニークな草の根ネットが誕生し、MSXユーザーの輪がどんどん広がっていけばいいな。

MSXマガジンお湯ネット(試運転は無事終了)

感謝 話題も沸騰して熱湯沸く!

Mマガでも、なんかへんなネットをやりたいな、それじゃ、情報電話を使ってやってみようか。ってな具合で冗談から始めたようなお湯ネットだけど、予想に反してけっこう反響があって、こちらがびっくりしてしまった。

ふだんは情報電話として使っているので、ネットを運営する時間だけ、FS-A1FMと電話回線をモジュラープラグで接続する。とたんにアクセスがあり、FS-A1FMの着信機能が働きだす。

今回は試運転ということで、Mマガに掲載されたショートプログラムのダウンロードサービスがメインだった。ところが、FS-A1FMの着信機能では、アクセスしている人が、はたしてうまくダウンロードできているのかどうかをモニターできないので、FS-A1FMのディスクドライブのアクセスランプを見つめながら、気をもんでしまった。みんな、うまくダウンロードできたかな?

なにはともあれ、お湯ネットはなかなか好評のうちに3日間の試運転を無事終了した。こーなると欲がでてきて、もうちょっと本格的にお湯ネットをやってみたくなってしまうのが人情ってもんだよね。ちょうど、『網元さん』もあることだし、そう思うでしょ?

4日前に買ったばかりのパナソニックのモデムで昭島市からログオンしました。
妻の目を盗んでは、毎日いろんなところへアクセスしています。(YIS80)
お湯NETの成功をお祈りします。

⬅妻の目を盗んで……という一文が泣かせますね。どうせなら、奥さんにもネットの楽しさを教えちゃお!

皆さん 今晩は！
無料ネットのみ アクセスしている FS−CM1ユーザーです。
パソコンは FS−4700Fですから ワープロ文作成から プリント アウトまで 楽々に（ヒーコラ！）こなしています。
残念な事は ON−LINE中は 漢字が使えないので 総べて ワープロ文を 通信文に変換してから アップロードをする為 メッセージのタイミングに 『甚だしい ずれ』 が生じて 困る事が 多いのです。
MSX−Write−2の発売を 心待ちにしている 今日この頃 なのです。
お願いが1つあるのですが！！。
多摩川をはさんだ 隣の川崎に有る ☆多摩NET☆ の中で 毎日遊んで居ますので 是非ノックをしていただきたいのですが。【 TEL 044−844−5191 】
編集部の皆様、御近所の皆様 是非 御来局の程を：
又 ID：65の 【[illegible] 『川 嶋』 #65】まで メールを頂ければ 幸いです。
PS. 通信方式（？）は MNPの クラス3を 使っている為 『CCITT規格を自動的に判断する』とのことで 繋がってリターンを押してから メッセージが 出てくるまで 数秒かかります。
それと 300bps.の場合は BELL規格に設定して下さい。
一年に5〜6回の ミーティング（飲み会？）が有ります。参加自由ですが、パソコンライフの向上には 最高です。『女性の方は 飲食費無料です。』

➡多摩NETの川嶋さんからのお便り。多摩NETについては、草の根ネットのコーナーでも紹介したいなぁ。

新 網元さんを使ったお湯ネットを計画中!

そんなわけで、今、『網元さん』を使った、お湯ネットを計画しているのだ。『網元さん』に興味があり、自分でネットを開局したいと思っている人にとっては、百聞は一見にしかず、じっさいに『網元さん』を使っているネットを見ることがいちばん参考になるよね。

また、すでに『網元さん』を買ったんだけど、使い方がよくわからない人もいるんじゃないかと思う。そーゆーフォローもネット上でできるし、これは一石二鳥ってなもんだ。

それなら、うだうだ言ってないで、すぐにでも始めればいいのにと思うかもしれないけど、ひとつ問題があるのだ。それは電話回線の確保なんだよね。

どうせ、やるならネット専用の回線が欲しい。ところが編集部で直接、外線につながっている電話といえば、情報電話とFAXくらいなのだ。

キミたちが自分でネットを始めるときに、いちばん問題となるのも、この電話回線のことだと思う。ほとんどの家に電話はあるだろうけど、パソコンを置いてある部屋に電話があるとは限らない。その場合、パソコンの置いてあるところまで、電話線を引っ張ってこなきゃならなくなる。まぁ、近くの電話局に頼めば工事をしてくれるわけだけど、その前に家族の理解と協力を得ないとね。

そんなわけで、編集部でもネット専用の回線を作ろうとすると、けっこうたいへんなのよ。そのへんの問題がクリアーされたら、このコーナーで報告したいと思う。

乞うご期待!

全国津々うらうら

草の根ネットめぐり

『網元さん』でネットをつくっても、そこにアクセスする人がいなければ、ネットワークの意味がないよね。このコーナーでは、『網元さん』のホストプログラムを使ったネットもどんどん紹介したいと思っているので、応募してほしいな。はがきを待ってるぞ。キミのネットを全国の人に紹介しちゃうチャンスなのだっ！

◆通信手順◆

通信方法	全二重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR+LF

●たこちゃんNET

自作ホストプログラムでネットを運営している。ホストはMSX2なのでMSXユーザーも多い。休日は24時間、運営しているとのこと。

所在地	和歌山県和歌山市
シスオペ	上垣内 匠
回線番号	☎0734-79-2291
通信速度	300/1200bps
運営時間	21:00～1:00

●Z-NET

豊富なボードと機種別に用意しているライブラリーが特色。オプションでX-MODEMをフォローし、画像通信などもサービスしている。

所在地	和歌山県和歌山市
シスオペ	吉田博健
回線番号	☎0734-52-3339
通信速度	300/1200bps
運営時間	22:00～24:00

●BIO-NET

オンラインサインアップでIDが取れる。1回アクセスすると、ユーザーレベルを上げてくれるので、メールも使えるようになる。

所在地	秋田県大館市
シスオペ	田山伸也/佐々木修
回線番号	☎0186-49-3481
通信速度	1200/2400bps
運営時間	24時間

●FBI-net

マシン語講座から、あだると秘宝館まで、幅広く豊富なメニューが魅力。ハムレットゲームもある。現在は、4回線で運営している。

所在地	東京都荒川区
シスオペ	中村守利
回線番号	☎03-805-3232
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

●銀河通信

NHKが視聴者と双方向に情報を交換するために運営しているネット。シティーインフォメーションという番組とジョイントしている。

所在地	東京都渋谷区
シスオペ	NHKスタッフ
回線番号	☎03-481-1819
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

全国

草の根ネットのシスオペ様 あなたのネットを紹介させてくださいな!

このコーナーでは、今後もひき続き全国の活動的に運営している個性的な草の根ネットを紹介していきたいと考えてます。で、このコーナーで自分のネットを紹介してほしいシスオペさんがいらっしゃいましたら、ネットの所在地、シスオペ氏名、受け付け電話番号、通信速度、運営時間、通信手順、それと、あなたのネットの簡単なPRと活動内容を書いて、右の宛て先か、もしくは右に掲載したネットワークのIDまでメールをください。また、今後はじっさいにこちらが取材に行き、ネットを運営するにあたっての苦労話や、面白い出来事などのお話を伺って、詳しく誌面で紹介したいとも考えています。取材に行っても構わないということであれば、その旨も書き添えてください。よろしくお願いします。

◆電子メールの宛て先◆	
●アスキーネットACS	acs02030
●アスキーネットPCS	pcs07332
●アスキーネットMSX	msx00160
●THE LINKS	0040238
●PC-VAN	XEA49650
●NIFTY-Serve	SGE00030
●EYE-NET	GHF002
●マスターネット	aaz193

◆はがきの宛て先◆ 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 『草の根ネット募集』係

INFORMATION

AV

無駄な時間ははぶいちゃおう

⬆テープの操作と音量の調節はリモコンで。㊞日本ビクター(株)☎03・580・2861

片時も音楽を聞かずにはいられない人に、あたかも救世主のごとく出現したヘッドホンステレオ。

技術革新のおかげでどんどんかしこ〜くなってくれてうれしいんだけど、曲と曲の間のあの沈黙だけはどうにもいただけないよね。

その点、日本ビクター(株)から発売された〝高感度ヘッドホンステレオシリーズ〟の第3弾はほんとにエライ。なんてったって業界初の〝ブランクスキップ&クイックリバース〟機能搭載なんだから。

つまり、曲間をとばしてくれて、おまけに最後の曲が終わったら自動的に反転してくれちゃうわけ。

再生専用タイプが26,800円。チューナー内蔵タイプが39,800円。

RADIO

いも虫にするか、フィンガーにするか

プロ野球もいよいよ大詰めって感じで、こりゃ目が離せない感じ。ここでは〝目が離せない！〟じゃなくて、〝耳も離せない！〟人に、〝ながら族のためのちょい聴く、耳当て携帯ラジオ〟を紹介しちゃおう。プラチナ萬年筆(株)から発売された『授業中・勤務中』だ。

これには2つのタイプがあって、写真の上2つがすでに発売されている〝イモムシタイプ〟、下2つが9月発売予定の〝フィンガータイプ〟。ちっちゃくて、ラジオらしくないから授業中や勤務中でも誰にもバレずに聞けちゃうぞ。フィンガータイプは、〝マニキュアを塗った指〟を想定してるってことだから女性向けなんだって。イモムシタイプ、フィンガータイプとも、FMラジオ機能付きは9月発売だよ。ちょっと遊び気分で楽しめちゃいそうなラジオだ。

⬆両タイプとも価格は1,980円。㊞プラチナ萬年筆(株)☎03・834・3416

CAMERA

アップもお得意！ 遠くもOK！

いまどき、いろんなテクをいっぱいもってなきゃカメラとは呼べないよね。野外の写りはバツグンだけど室内がイマイチ、なんて情けないヤツはカメラじゃない！

しかして、ミノルタカメラ(株)から発売された『ミノルタMAC-TELEクォーツデート』はなかなかやるんだ。38ミリと80ミリの2焦点レンズが内蔵されてるから近くも遠くもOK！　別売の専用テレコンバーターを使えば、さらに105ミリの望遠撮影もできるよ。露出も自動的に補正してくれちゃうし、逆光でもバッチリなんだ。

しかもフラッシュは1.8秒のスピード充電。

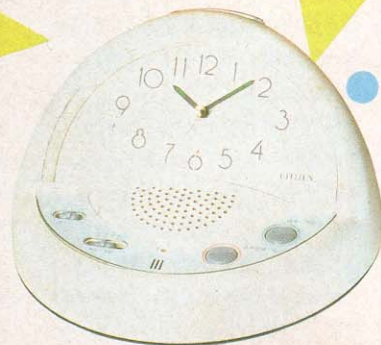
このカメラさえあればあとはキミの腕次第さ。

⬆本体価格は47,800円。㊞ミノルタカメラ(株)☎03・435・5511

GOODS

これさえあれば寂しくないよね

まだまだ寝てたいのに、血も涙もなく激しく鳴りひびいてくれちゃう目覚まし時計。好きな人の声だったら、喜んでとび起きちゃうのになぁ〜。これって万人に共通した思いだよねぇ。そんな万人の夢をかなえてくれて、おまけになんと、話しかけたら返事までしてくれちゃう時計が出た！　リズム時計工業(株)から発売された『マイコール』だ。

ちなみに、対話型時計は業界では初めて。少し説明すると対話型っていうのは、こっちがキーワードを言ったらそれに対応した、あらかじめ録音されてる返事が返ってくるというもの。たとえば〝おはよう〟だったら〝おはようございます〟ってなぐあい。これはもう、朝っぱらからウレシサきわまる時計だね。

⬆15,000円。㊞リズム時計(株)☎03・833・7311

GOODS

来たるべき冬にそなえちゃおう

⬆大7,000円、小5,000円。問(株)吉徳☎03・863・4419、西川産業(株)☎03・664・8161

短い夏がアッという間に通り過ぎていっちゃって、今やもう、ことあるたんびにしみじみしちゃう季節。そんなとき、これさえあれば寂しさなんかどこ吹く風とばかりにたのもしいのが、(株)吉徳と西川産業(株)から発売されたぬいぐるみ『遠赤外線犬ダンペイ』。

一見すると、ごく普通のぬいぐるみなんだけど、この子たちはちょっとエライ。なにしろ体にくっつけてだっこしてると、ぽっかぽかしちゃうぞ。ぬいぐるみに内蔵されてるサーモセラミックが、人間の体温を吸収して遠赤外線を放射するからってわけ。このけなげさが何ともいとおしいね。寒い冬に向けて要チェックグッズだ。

TOY

割らないように遊んでね！

⬆割らないように。価格は1,500円。問東洋ガラス(株)☎03・501・5328

遊んだ後はお皿としても使えちゃう一石二鳥のガラス製パズルを紹介しちゃおう。東洋ガラス(株)から発売された『ダイスプレート』。

お皿の各辺に描かれているサイコロの目が、同じになるようにお皿を並べていくパズル。初級、中級、上級の3種類があって、それぞれの正解は初級が9通り、中級が3通り、そして上級は1通りだけしかない。

なお、ご親切にも、解けない人には正解を郵送してくれるとか。ネジのささった木の棒をどうやってボトルに入れたのか考える『不思議ボトル』も頭の体操にいいぞ。

⬆不思議ボトル（木ネジタイプ）。質問も受け付けてくれる。2,500円。

GAME

ブラックユーモアかるただよ

⬆トランプにもなる。価格1,500円。問(株)バンダイ☎03・842・5166

今、人気バツグンの四コマ漫画『コージ苑』が、〝良い子のバンダイ〞からカルタになって発売されたよ。

カルタなんてもう、死に絶えちゃったのかと思いきや、こんなにキョーレツなのが出ちゃうとはオドロキだ。お正月にやったりする〝百人一首かるた〞だと、教養ないのがバレちゃうからいやだった人も、このカルタなら〝ユーモア〞と視力のよさだけで乗り切れるぞ。対象年齢は〝シャレのわかるあなた向け〞だって。例えば、〝し〞は、〝しんで花実が咲くものか〞。シャレっけたっぷりの人も、そうでない人も秋の夜長にぜひともおためしあれ！

GAME

集中力が勝負だぜ！

⬆1人から4人用。5,800円。問(株)セガ・エンタープライゼス☎03・742・7068

勉強にしろ、パソコンゲームにしろ、とかくこの世は集中力のあるヤツが強いと思わない？　そこでだ、楽しみながら集中力がビシバシ鍛えられちゃうゲームがこれ。

(株)セガ・エンタープライゼスから発売された『パーティサイモン』だ。〝サイモン〞が出す光と音の信号を覚えて、そのとおりにカラーレンズを押していくゲーム。

1人遊びもできるのですよ。

TOKYO DISNEYLAND

イラスト・コンテストのお知らせ

今月号から、このインフォメーションのコーナーで、東京ディズニーランドのいろいろな情報を、みなさんにお伝えできることになりました。以後、よろしく！

というわけで、第1回目の、東京ディズニーランド・インフォメーションは、〝東京ディズニーランド5周年記念・イラスト・コンテスト〞についてです。

11月18日は、ミッキーマウスの誕生日。おめでとう。いつも、お世話になってます。そこで、今年は東京ディズニーランド開園5周年記念にも同期しまして、ミッキーに贈るバースデーカードのコンテストを開催することになりました、そうです。

⬆マイケル・ジャクソンもファンなのだ。

応募期間は、昭和63年9月15日から11月18日まで(必着)。官製はがきの裏面に、ミッキーおめでとう！　を表現したイラストを描いて、送るのです。筆記用具は自由。

応募に際しては3コースあり、Aコースは小学生以下、Bコースは中学・高校生、そしてCコースは一般。と、こうなってます。それで、はがきの表の下半分に、住所、氏名、年齢、性別、職業、コース名、電話番号を書いて、どんどん応募しましょう。アメリカのディズニーワールド・ペアご招待など、いろんな賞品が待ってます。

あて先
〒100-31　東京都東京国際郵便局
私書箱5163(DE)
東京ディズニーランド
5周年イラスト・
コンテスト係まで

⬆これからちょうど、いい季節ですよ。

☆東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473・54・0001、または☎03・366・5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ ©1988 The Walt Disney Company.

■ MUSIC

キングCGMシリーズの新作だよ

⬆CD3,000円、LP2,500円、CT2,500円。
問キングレコード(株)☎03・945・2111

日本テレネットの4大ヒットゲームのレコードがキングレコード(株)から出たぞ。

『テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.1』っていうんだけど、『ファイナルゾーン』、『夢幻戦士ヴァリス』、『女神転生』と『神羅万象』に挿入されてる全曲をサウンド・ボードⅡにのっけて収録した、グレードアップバージョンなんだ。ウレシイ。

■ MUSIC

花のあすか組！/音楽編アルバム

⬆価格LP、CT2,800円、CD3,200円。問い合わせ先は本文中を見てね。

フジテレビ系で放映中のドラマ『花のあすか組！』で活躍しているあすか組に注目している人は多いんじゃないのかな。石田ひかりチャン、小高恵美チャン、小沢なつきチャンの3人が元気ハツラツ頑張っているよね。その主題歌シングル『悲しげだね』が9月1日に発売されたのに続いて、9月21日に『花のあすか組！/音楽編アルバム』が出るぞ。

アルバムの内容なんだけど、3人で歌っている主題歌のほかに、それぞれがソロで歌っているドラマの挿入歌や花のあすか組のセリフなどが収録されていて、なかなか盛りだくさんの内容になっているのだ。期待できそうだね。

ここでみんなにプレゼント。あすか組のポスターを10名にあげちゃうのだ。応募のあて先は143ページのプレゼントと同じで、〝あすか組のポスタープレゼント係〟としっかり書いて送ってね。

問い合わせ先はLPが(株)ポニーキャニオン☎03・221・3233、CDが(株)CBSソニー☎03・266・5841、カセットがテイチク(株)☎03・502・4131となっているのでよろしく。

千倉真理の映画も大好き！

残暑おみまい申し上げます。夏の恋の傷がいやせない女の子は左下の『カジュアル・セックス？』で元気をだしてね。

この夏、いろんな出会いを求めて、海へ山へ繰り出した人たちはたくさんいますよね。理想のボーイフレンド、ガールフレンドを見つけられた人もほんの少しいるだろうし、傷ついた人も結構いるかもしれないし、これから後悔する人も少なからずいるでしょうけど、『カジュアルセックス？』は、'80年代の恋に楽しく、つっこみをいれました。

ロサンゼルスで仕事を持つ25歳の女性が、主人公。彼女たちは、ずっとシングルで暮らすのもいやだし、エイズが怖くて、もう行きずりのセックスなんてとてもできない……ということで、ヘルス・リゾートに健康な男性と、安全なセックスを求めてやってきます。そして、それぞれに、目的の男性は見つけるのですが……という読み切りコミックのような軽さ。

もともとミュージカル・コメディーだったということもあって、独白のシーンがあったりもして、不思議なノリの映画です。リー・トンプソンもめちゃかわいい。

⬆男性必見の女のコの映画だ。ニュー東宝シネマ2ほかにて、9月上旬より全国ロードショー。恋のアドベンチャーゲーム。

さて、気持ちを入れかえて、こちらはアパルトヘイトをテーマにした、ドキュメンタリー映画です。

南アフリカ独特の人種差別の法制度をアパルトヘイトといいますが、少女時代、ヨハネスブルグに住んでいた女性ショーン・スロボが、自分の子供時代の出来事を脚本にしたのがこの『ワールド・アパート』。彼女は、先日来日して、私も彼女の記者会見に行ってきたのですが、白人でありながら、アパルトヘイトに反対する活動家の両親を持ち、治安警察から目をつけられる家庭に育った彼女の少女時代というのは、とても孤独なものでした。

⬆今年のカンヌ国際映画祭で、主演の女性3人がそろって主演女優賞獲得。10月上旬より公開。

お父さんは亡命し、お母さんは逮捕されて抑留。そういう両親を持つということで、白人の友達も去っていってしまう……。白人どうしに起こる差別を含めて彼女の目から見た世界を、とても淡々と描いていました。

関心がある人はもちろん、まったく関心がない人はどんなことがあっても見ましょう。

GAME

ウィザードリィのテーブルトークRPG

⬆送料込み5,500円。問(株)アスキー☎03・486・7114

コンピュータRPGの超人気者『ウィザードリィ』が、なんとテーブルトークRPGになって新登場！

実はもともと、コンピュータ上で今ボクたちが遊んでいるRPGって、元をただせば、このようなボードゲームが生みの親なんだよ。

このゲームは、ルールブックを使い、2人～7人で、ゲームマスターのつくったシナリオに沿って遊んじゃうボードゲーム。

これまでテーブルトークRPGをしたことのない人でもすぐ遊べちゃうよ。シナリオは、3本のうち1本がファミコンになった『狂王の試練場』で、ほかの2本はうれしいことにオリジナル！

作者は、安田均氏率いるグループSNE。キミも遊んでみてね。

BOOK

秋の夜長は読書に限るっ！

⬆定価1,100円。問(株)岩波書店☎03・265・4111

読書の秋！、って言葉もあることだし、たまには本を読んでジックリ考えてみるのもいいんじゃないかと思います。

かの、つかこうへいさんの『菜の花郵便局』は、とっても不思議なにおいのする本だから紹介しちゃおう。

疑い深いおまわりさんと、ウルトラお人好しな"菜の花郵便局"の人たちとの、けったいなカットウを描いた表題作、手違いで召集令状が来なかったばっかりに戦争へ行けなかったお父さんのウップンを描いた『手紙――戦争その一』と『なっとう部隊――戦争その二』、学生紛争に身を投じた往年の活動家の"なれの果て"を描いた『飛龍伝』。この3つの異なった世界が君の頭を悩ませてくれそうな一冊。

VIDEO

ニューヨーク東8番街の奇跡

スクリーンにさまざまな形の異星物を登場させてきたスティーブン・スピルバーグが、この作品で紹介するのは、何とフライング・ソーサー形宇宙人(？)。一見は無機的な鉄の塊だけど、ハンバーガーを上手に作り、おまけに子供まで産んでしまう。言葉をしゃべらないまでも、その存在感たるやスゴい。

さすがスピルバーグ先生、アイデアが光っている。とはいえ、彼は製作サイドで、監督したのは『ドラゴンスレイヤー』(未公開ながらビデオ化されているので是非観てほしいSFファンタジーの傑作。SFXがすごいのだ！)のマシュー・ロビンス。ソーサーたちは、地上げ屋のイヤがらせに悩むボロいアパートの老夫婦、売れない芸術家、お人好しの妊婦たちを助けて大活躍する、かわいいヒーローなのだ。また、登場人物を大人にしたことによって、ほかのSFファンタジーとはちがう優しさが出たところがいい。

"夢"は子供だけのものじゃないんだものね。

●発売/販売元
CICビクター・ビデオ
●9月23日発売/107分/15,800円

ジュリア ジュリア

世界初のハイビジョンを使用した映画がこれ。日本ではビデオでの登場だ。走査線1,125本という、鮮明画像をまずは楽しみたい。

物語はSFミステリーだ。新婚旅行の最中に夫を亡くしたジュリア(キャスリーン・ターナー)が6年後のある夜、夫と息子がいる違う世界に次元スリップ。後半もうひとりの男(スティング)が絡んできてミステリー色が濃くなってくる。だからSF映画好きよりも、むしろミステリー・ファンにお勧めの作品。ターナーが不安にかられる美女を妖(あや)しげに演じ、対するスティングはあまり見せ場もなくて損な役まわり。どーして彼はいつもこんな男ばかり演じちゃうのかしら、とファンは悩んだりして。

●発売/販売元
CBS/FOX
●発売中/98分/16,500円

となりのトトロ

最近よく感じるのが日本映画の不振。その中でただひとつ気をはいているジャンルがアニメ界なのだ！

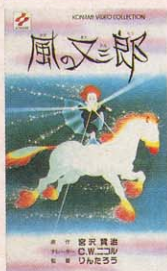
といい切れるきっかけとなったのがこの宮崎駿の『となりのトトロ』。ビデオになって再び見ると、不思議なクリーチャーと少女のふれあいというありがちな物語の中に、日本の良き時代、みんなが忘れかけていた純粋な気持ちがキッチリ描かれているのに気付く。同監督による『風の谷のナウシカ』、『天空の城ラピュタ』が手に汗握る長篇冒険小説ならば、この"トトロ"はさしずめ良質のさわやかな短篇小説の味わいだ。

それにしても、気になるのはあの"ネコバス"。今誰を乗せてどこを走っているんだろうか？

●発売/販売元
徳間ジャパン
●発売中/86分/14,800円

■ VIDEO ■

コナミのビデオで文学しちゃう

⬆カラー作品。30分。価格は7,800円。㊂コナミ(株)☎03・265・0557

「雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ」で有名な宮沢賢治の童話『風の又三郎』が、あのコナミから叙情豊かなビデオになって新登場！

小さな分校に〝三郎〟っていう転校生がやってきて、みんなに〝風の又三郎〟って呼ばれ、やがて風のように去っていくというお話。豊かな自然と、ありのままの少年たちの描写が印象的な作品だ。

原作を読むのがおっくうな人でもこんなビデオがあれば、お手軽に賢治の世界が楽しめちゃうね。

ナレーターは、自然愛好家のC.W.ニコルが担当してるよ。

■ NEWS ■

サイトロンレーベル・ファンクラブ発足

⬆これがメンバーズカード。㊂サイトロン・アンド・アート(株)☎03・498・7273

ゲームエンターテイメントの総合レーベルのサイトロンにファンクラブができたぞ。名称はF.S.G.(Friendly Scitron Game Entertainment)っていうんだ。

ゲームミュージックの最新情報が目白押しのファンクラブだから入会する価値大だね。

入会金1,000円。半年会費1,200円。詳しくは60円切手を貼った返信用封筒を同封して下記へ送ったら入会案内を送ってくれるよ。

●入会案内申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート(株)内
F.S.G.入会案内希望係

■ EVENT ■

第37回全日本オーディオフェア

⬆出品予定社数は74社。昨年は25万人入場。㊂日本オーディオ協会☎03・403・6649

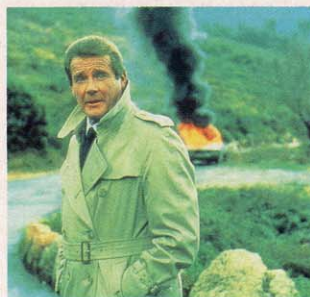
日本オーディオ協会主催の〝第37回全日本オーディオ・フェア〟が開かれるよ。日進月歩の勢いのAV業界をいち早くキャッチしたい人は絶対に行かなきゃって感じ。

サンシャインシティ会場の入場料は前売りが700円、当日売りが800円。輸入オーディオ会場(ホテルグランドパレス)は入場無料。

●会期
①サンシャインシティ会場
・招待者専用
10月4日(火) 10時〜17時
・一般公開
10月5日(水)〜9日(日)
10時〜17時(最終日は16時まで)

②輸入オーディオ会場
・招待者専用
10月5日(水) 11時〜13時
・一般公開
10月5日(水) 13時〜19時
10月6日(木) 10時〜19時
10月7日(金) 10時〜19時

■ CAMPAIGN ■

007シリーズキャンペーン

⬆9月末日までの特別価格は1,800円。㊂レーザーディスク(株)☎03・495・9865

〝007シリーズ〟って、アメリカ映画界の〝寅さん〟みたいだと思いませんかあ？

とにかく出るたびに大ヒット。なんと今年で26年も続いているんだってさ。ほ〜んとにこの息の長さには感心しちゃう。

去年、〝007〟の25周年を記念して作られた『JAMES BOND HAPPY ANNIVERSARY 007』が、〝007スペシャルディスク〟として、レーザーディスク(株)から30センチLDになって発売された。これには、ハイライトシーンはもちろんのこと、見どころの紹介もはいってるんだ。絶対にお買い得！ 値段も安いし、うれしい悲鳴。

■ NEWS ■

第5回〝エスカ〟アイデアコンテスト

⬆なんと最優秀アイデア賞の賞金は100万円だっ。がんばっちゃおう。

⬆所定の応募用紙を使用のこと。締め切りは9月16日。これは過去の入賞作品。

〝エスカ〟って知ってるかな。三菱レイヨン(株)が作ってるプラスチック光ファイバーなんだけど、この新素材・光ファイバーの特徴を活かした製品やシステムのアイデアを公募しているのだ。

応募資格、応募方法など詳しくは下記のフリーダイヤルまで。

●応募のあて先
〒104 東京都中央区京橋2-3-19
三菱レイヨン株式会社 広報室
エスカ・アイデアコンテスト係
・問い合わせ
フリーダイヤル☎0120・14・1444

■ PRESENT ■

応募しなかったらさか立ちしたって当たらないぞ！　当たりたい人はハガキで応募してね。締め切りは10月8日厳守だよ。

ディスクステーション創刊準備号

こんなに安くていいのかなって感じの超安価ソフト『ディスクステーション』。創刊準備号は爆発的人気なんだってさ。

なんてったって980円だからね。この大英断に心から拍手をおくっちゃう。おまけに５名の方にプレゼントしてくれるなんてコンパイルさまさまだね。

ハイドライド3のレコード

先月号で紹介した『ミュージック・フロム・ハイドライド3』をキングレコード(株)から５名の方にプレゼント。〝ゲーム・オリジナル・サントラ・バージョン〟と〝スーパー・アレンジ・バージョン〟とからなるすぐれものだよ。応募してね。

コナミゲームミュージックコレクション

コナミの超強力４大ゲームのミュージックを集めたレコードが出たぞ。『グラディウス2』、『ラビリンス・ランナー』、『悪魔城ドラキュラ』、『チェッカーフラグ』の４つがはいってるんだ。感激だね。キングレコードから５名の方にプレゼント。

ミッキーマウスのTシャツ

今年がミッキーマウス生誕60周年だって知ってた!?　それにしても息の長い人気だね。

そこでだ、ミッキーの誕生祝いもかねて(株)バンダイからディズニー・ビデオが3,500円〜5,800円という画期的低価格で発売されているんだぞ。

これならおこづかいでも買えちゃうね。おまけに、発売記念として、ミッキーのTシャツを15名の方にプレゼント。応募しちゃおう。

♥ごめんなさい

※先月号（8月8日発売号）のインフォメーションの記事(142ページ）のなかで、流しそうめん器『グルメン島』の発売元が宇部興産となっておりますが、宇部貿易の誤りでした。

つつしんで訂正させて頂きます。関係者のみなさま、及び読者のみなさまに、大変ご迷惑をおかけしました。

また、おもしろNET WORKの記事(106ページ)のなかで、ソニーの電話機、『IT-V2000』の定価が記載されておりませんでした。定価は59,800円です。つつしんでおわびいたします。

オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇

『沙羅曼蛇』のMSX版のオリジナル・サウンドがカセットになって新発売。

MSX版収録の全曲はもちろんのこと、SEコレクションも収録してくれちゃってるんだ。おまけにロゴ・ステッカーとカラーピンナップが付いてるなんて、うれしいじゃないの。アポロン音楽工業(株)から５名の方にプレゼントだよ。ドシドシ応募してね。

電子遊戯大全　テレビゲーム

待ってたんだよね、こんな本。

テレビゲームの歴史がひと目でわかっちゃう、ためになる本なんだ。その名も『テレビゲーム』。〝電子遊戯大全〟ってサブタイトルがついてる。

あのなつかしのインベーダーゲームも載ってるし、有名なゲームとかゲーム作家の紹介も目白押し！(株)U.P.U.より５名の方にプレゼント。のがす手はないぞ。

コナミのジグゾーパズル

あのコナミからジグゾーパズルが出たよ。ジグゾーパズルっていったら風景とか動物なんかが通り相場だったけど、さすがコナミ、ゲームキャラクターシリーズとイメージフォトシリーズの２本立てなんだ。その中から『グラディウス』、『グラディウス２』、『沙羅曼蛇』を各１名の方にプレゼント。希望のタイトルを明記してね。

使い捨てオートマチックシャープペン

ノックしなくても芯が出てくるオートマチックシャープペンはもうおなじみだよね。でも芯の長さが12センチ（430メートル分書けちゃう）もあって、しかも100円っていうのはウレシイじゃないか。その『ランナーJ』を(株)トンボから30名の方にプレゼントだよ。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
インフォメーション　プレゼント係　○○希望

人気ゲームが目白押しに発売されそうな今日このごろだぜ!!

BIWEEKLY
ファミコン通信

©LIGHT & SHADOWS, INC.

18号絶賛発売中　特別定価320円

特別付録
最新16ゲーム解法大案内
ゲームはやっぱりクリアーしないことには面白くない!!　ということで、アドベンチャー、RPGのヒントを徹底的に教えるのだ。

最新ゲーム徹底解剖
ドラゴンボール/ファミコンウォーズ/ファンタジーゾーンII/イース/源平討魔伝/ビバ ラスベガス

19号は9月16日発売

パソコン情報誌っつーたら、もーこれでんがな!!

LOGiN
9月16日号
特別定価450円
発売中!!

そろそろ涼しなってきましたなぁ。わたしらも、長いこと商いやらしてもろてますけど、パソコンのことなら、やっぱり老舗のログインさんですな。なんせ情報の質と量と早さが違いまっせ。

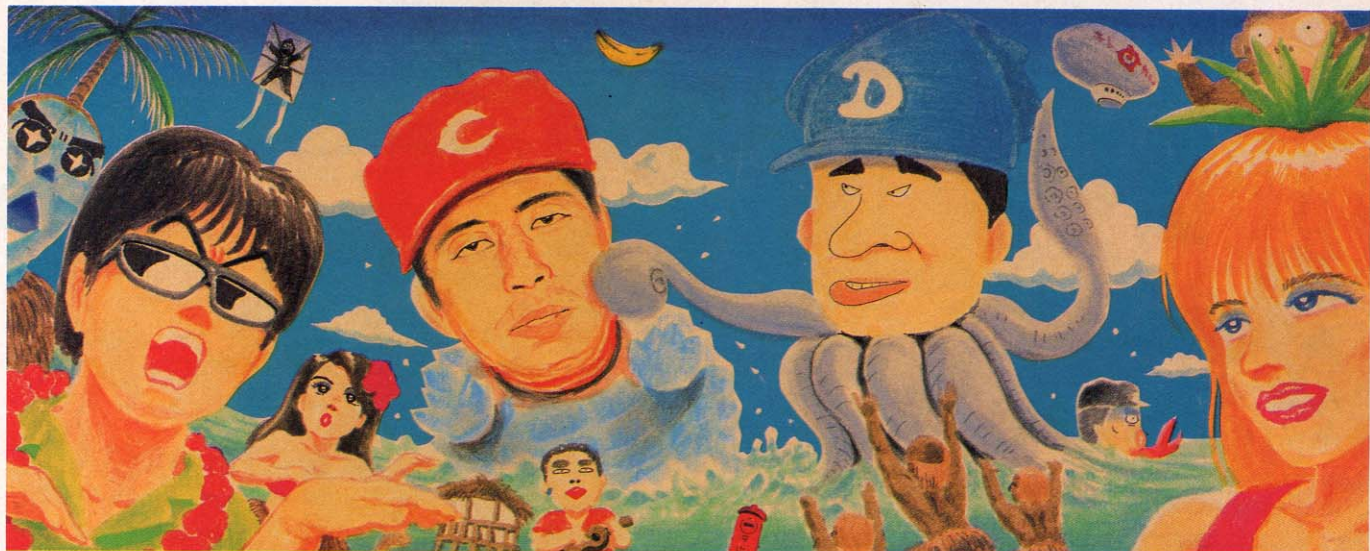
X68000新聞
沙羅曼蛇

スタークルーザー
琥珀色の遺言

特別付録
ラスト・ハルマゲドン
第2の地上探索の道標

読者と編集者の触れ合いパティオ

さあ、今日も今日とて、ガンセキオープンに乗っての登場だ。我らのM通のボトムパワーをルックアットしろーお。

MSX通信 愛してタムレ

じゃぱんいちのOLゲーマーのゆくえは‥‥？

←この原稿の主の菅沢さん。

突然ですが、女の子がゲームに手を出すきっかけって、なんでしょう。男の子のソレとはどこかちがうような気がする。特にゲームセンターに女の子が行くのって、わりと抵抗あるよねー。私の場合、はじめて行ったのが4年ぐらい前。友人と待ち合わせしたときに、私にはめずらしく早く着きすぎてしまい、時間をつぶすためにふらふらとはいってしまったのがはじまり。そこでやった『パックランド』がやみつきになっちゃって、それ以来ほとんど毎日渋谷のゲームセンターに友だち誘ってかよったの。

その渋谷のお店っていうのが、名前は忘れたけどうす暗くて客もほとんどいない、いかがわしそうなところ。そこにいたんだな、謎のＯＬゲーマーが。毎日行ってる私もヘンだが、このＯＬはもっと異様だった。当時25～26歳で、全体的に地味な雰囲気、メガネかけてて、どっからどう見ても会社帰りのＯＬ風。そして、夕方6時頃になると必ずひとりで出現し、無表情でゲーム機の前にすわり、これまた無表情でゲームをはじめる。店内のゲームをひととおりプレイすると、音もなく彼女は去って行くのであった。カックイー!!

いつの日からか、このお店に行く私の目的は、ゲームすることから彼女を観察することへとかわった。彼女を題材に小説を書こうかと考えたぐらいだ。お友達になりたいっ。話しかけようと何度も試みたけどなかなか勇気が出ず、結局果たせないまま私はその店には行けなくなってしまったの。今でも彼女はあの店にいるのだろうか。誰か知ってたら教えてくれー。

M通大企画

特集"周年"人類は周年好き♥

荒井清和マンガ生活10周年

荒井清和は、MSXマガジンのAD（アート・ディレクター）であるとともに、糸井重里氏をはじめ、各界で絶賛され続けて5年目の、『ベーしっ君』の作者でもある。

デビューは少年ジャンプ増刊のスポ根バレーボール漫画だったが、初めて雑誌に載った作品は、中学2年の時に月刊平凡で採用された、天地真理の似顔絵だったのだ。その時の原稿料、五百円の明細は今でも持っているという。泣ける!!

桜先生イラスト生活10周年

桜玉吉先生は、ファミコン通信で『しあわせのかたち』を連載執筆中でいらっしゃいますが、締め切りを守りません。そして、MマガのM通にもイラストを描いてくださっていますが、これまた、締め切りを守っていただいておりません。でも、いいんです。桜玉吉先生、本名は野沢朗さんですが、イラストでお金を稼ぎ出して、もう10年なんですから。今度、事務所も引っ越すそうですし、心機一転、今以上にがんばってくださいね。でも、仕事を中断してビリヤードに行ったり、ビリケン商会でゴメスを買ったりするのは、すこしひかえてください。じゃ明日、打ち合わせですからね（加川談）。

ガスコン金矢マンガ生活20周年

はい。もろが卓です。といってもわからないだろうけど、じつは、ガスコン金矢です。自分で描いたマンガが商業誌に載って原稿料をもらったのが高校1年のときだから、かれこれ20年になるんですね。講談社の新人漫画賞に応募したとき、入選が小林まことで、ぼくが佳作だった。彼は100万円とステレオをもらい、ぼくは10万円とテレビゲームだった。くやしさのあまり、テレビゲームをあきるほどやっていたら、いつのまにか、MSXマガジンの編集者になってしまっていた。

ラメン田川くんイラスト生活8周年

あー、8周年っていってもね、べつにイラスト描いてお金もらってるわけじゃないしさー、イラストというよりはラクガキに近いんだわさ。んで、私がおもに描いてるのは、4コマ漫画だったりするのです。ですから絵がヘタでも、ネタがグーならオーケーなので、イラストとして見られちゃうと、困っちゃうのよー。だってさー、こんなイラストなんか2歳10ヵ月の赤ちゃんだって描くよ今は（おいおい）。今のうちに謝ります。ごめんなさい。

田中パンチさん、二科展入選より20周年

加川良こと田中パンチです。でもね、なんなんだよー、なんでみんな信じてくれないの？ 中学のころからバンドでROCKやってたっていったら、みんなウソだっていうし、鈴鹿サーキットのオートバイライセンス持ってたっていっても、信用してくれないし、子供のころ、二科展に入選したことがあるっていっても、誰も信じてくれないの。そりゃ、今はこんなんだけどさあ、昔はポートピアで漫才もやってたりしたんだよお。いいじゃないかよお、そんなんでも。

千倉真理さんDJ生活8周年

あれよ、あれよという間に7年が過ぎ去り、気がつくと8周年！ くえーっ！ 年をとるはずだ。なんせ、ラジオに初めて声をのっけたのが、大学1年生の19歳だったわけで……あれから色々な恋が訪れ、さまざまな恋が行き過ぎ、めくるめく青春に悔いナシなのです。

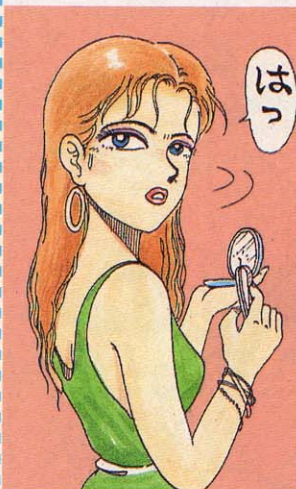
仕事をしてたのか、遊んでたのかわかりませんが、とにかくラジオって面白い。ただ、そんなに長くやるものでもないと思ってる。

⬆千倉さん、Mマガ編集部にて。

中村優子ROCKIN'ON購読10周年

➡こりゃ普通じゃないわな。

ほー、今年で購読10周年ってことは、あと3年読み続ければそれまでの人生の半分はロッキング・オンと共にあったということになるなー。漢字とカタカナが多い文章をそんなに読んでたわりに自分の文章にはそれが何ら影響されてないんだわ……な、なんですよ。そうそう、並行してポンプっていう雑誌も読んでたんだけどっ。え、知らない!? あ、そう。いいの、今度Mマガに入った人が知ってたから。そんなわけ。

その他の周年

ほかになにか周年を探してみたところ、周年ではなかったが、次号でMマガは60冊にあたるようですな。ということは、あ、5周年じゃないか！ なんだあ、そうだったのか。それじゃあ、次の号では、5周年を記念して、キャンプかなんかやろう。

まだほかに、執念の刑事（デカ）っていうのもあるけど、私もメロンパンは好きだ。あ、そうそう、映画の『あぶない刑事（デカ）――ふたたび』ってやつ、あれおもしろいから、観たほうがよいよ。もう終わっちゃった？ うーん。

周年なんてものは、どこにでもころがっているようで、しかし、けっこう趣の深いものである。身のまわりの周年を見つけて、共に寿（ことほ）ごう。

Mマガ編集部をぐるーりと見わたして、周年を持つ人をあたってみたところ、こんなに集まりました。無理やりかな、強引かなという周年もありますが、はた目にはそう見えても、ご本人さまにとってみれば、なかなか重要であったりするときもあるので、まあ今日のところはケンカ両成敗、三方一両損でお許しあれ。

中村優子嬢のところで、ヘビのイラストが載っておりますが、これは、Mマガ編集部の小山俊介クン(23歳)が描いたものです。なんでまたヘビかと申しますと、中村さんが無類のヘビメタ、グラム、パンク好きでして、そのヘビメタのヘビを取って、ヘビと、そういうことなんです。ついでに彼女はヘビ年生まれだそうですし。

で、なんで小山クンがそのイラストを描いたかといいますと、彼女自身ではぜったいイラストを描かんと言い張るものですから、業を煮やした鎌倉に住む小山クンは、自分で描いたと、そゆわけ。

いやー、森羅万象、世の中どこでなにがつながっていくものやら、まったくわかりませんわいな。はっはっは。

みんなは何周年か!?

MSX新作ゲームレビュー（うそ）

現代の世相を鋭くとらえた、MSXゲームレビュー（うそ）のコーナーだ。今月は、これまった特に、社会派のゲームをご紹介しよう。

蒼き狼と白き牝鹿
イージス艦

アメリカの巡洋艦タイコンデロガをはじめ、駆逐艦スプルーアンス、アーレイバーク級など、広範囲からのミサイル攻撃に対処できるようなイージスシステムを組み込んだ戦艦のことを、イージス艦と呼ぶ。すべての対戦における対応をコンピュータが行なう。目標の探知、攻撃武器の選択、ミサイルの誘導など、すべて自動化されているのである。

さてそんなイージス艦のすべての機能を利用して、天然記念物に指定され、絶滅の危機に瀕している青い色をした狼、ニホンアオオオカミと、突然変異で生まれた白い鹿を探し出す、というバックボーンストーリーを持つシミュレーションゲームが、この『蒼き狼と白き牝鹿 イージス艦』なのである。

最新鋭の軍事コンピュータのすべてをシミュレート。ボタンひとつでニュークリアーウェポンも、ほら、このとおり。しかし、このゲームでは、軍事目的では、それらのコンピュータを使わない。天然記念物の青い狼と白い鹿を無事保護するためだけに使用するというのがミソ。そのあたりはさすがイラン・イラク停戦記念と銘打ってあるだけのことはありそうだ。

残念ながら、ゲーム進行中の画面は軍事機密のため公開できない。タイトル画面だけでかんべんしてほしい。しかし、タイトル画面だけからでも、このゲームの持つ力強い何かは、感じとってもらえるだろう。え、そうだろ、なんとか言えよな、え、そうだろが。ポコ！　エーンエーン。

⬆これがそのもっぱら噂のタイトル画面ということ。

愛してタムレ＆替え唄大募集

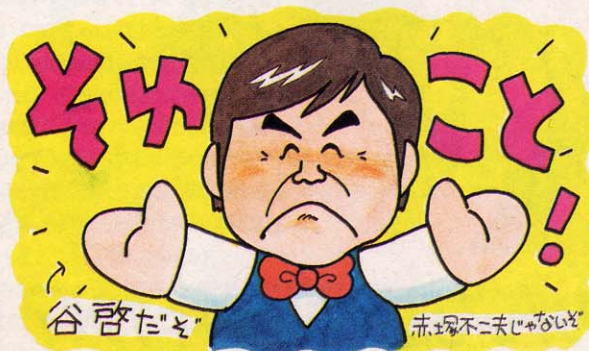
今月から、このコーナーも装い一新。愛してタムレ＆替え唄大募集ということで、内容を一部改めまして、みなさまの食卓へ。

夏休み中に、MマガがTHE LINKSの中で行なったイベントのコーナーに、〝MSX通信の逆襲〟というのがありました。THE LINKSっていうのは、ネットワークの名前だよな。

それで、そのネットの書き込みの中に、いくつか替え唄もありました。ありがとね、書いてくださって。その中の一作品をご紹介。ハンドルネーム、GIGさんの作品。モアイの唄。節は愛の水中花。ほーれ、「あーれーモアイ～」。『パンチさ～ん、それ、ネットワークのページで写真で紹介しましたよぉ』。おや、誰かと思えば金矢さん。そうでしたか。わたしゃむずかしいページ読まないもんでね。

そんでね、模範実技です。葉緑素の唄です。節は、かの有名な桜田淳子のヒット曲、私の青い鳥。では、声を大にして唄いましょう！　せーの、「よーおりょくそ、ここへ、クックククック……」。同様の替え唄で、パラダイス銀河の節でも可能だね。

もひとつ最後に。兵庫県の橋本孝俊クン。15歳。受験がんばってよね。ちょっと発売が遅れている、コナミのスナッチャーの唄。節は、おもちゃのチャチャチャ。もう、わかっちゃったかな？　でも、いこうね。ほれ、「おもちゃの、スナッチャチャチャ、おもちゃのスナッチャッチャ」。

では来月も、こんな感じで。

MSXクイーンならびに女子大生パッコンパッコン大募集

うーむ、一度堰を切ると、くるわくるわ、キッカイな写真ばかり。一体どこがMSXクイーン＆女子大生大募集なのか、わからんようになったわい。採用した我々が悪いといえば悪いんだろーけど。でも、おもしろければいいという方針で……でも、最近、そういう方針だった某TV放送局もつまらなくなってきたから、ひかえるところはひかえないとならぬなと感じてはおりますが。んーと、なんのことだっけ。あー、方針です。今月で、もう終わりかな？　なんかすんげー写真、届きませんでしょうか？　ハイレグの水着のとかあ。

とりあえず今月の持ちネタで、まあまあとりあげて、おもしろそうなのは、これ。

静岡県のペンネーム、メンソレータムちゃん。高校2年生の女性です。ほとんど準レギュラーの人。送ってくれたフォトは、犬。彼女の名前はポコちゃんだそうです。ポコちゃんの性格は、気が荒くておく病でヘルシー、とのこと。そうですか。

もうひとつ。これも常連さんだけど、静岡県のペンネーム、ダニエル宇並くん。「写真は、私、ダニエル宇並の弟、ポールマッカートニーVer.3の姿れす。バスト、ウエスト、ヒップは秘密♥」。もう好きにして。

さて、次号で、このMSXクイーン大募集のコーナーは幕を閉じるのであろうか？　それはキミたちの投稿の質、写真の質しだいなのだ。へ？　早く終わっちまえって？　そんな悲しいこと言わないでー。いっていいのは、ゴマとオモテヤマネコだけよ。

⬅ポコちゃん。年齢不詳。

⬅ダニエル宇並の弟クン。

マヌーなフレーズシリーズ

フレーズではないのだが、先日、神戸に出張に出かけたとき、たまたま通りがかりのアーケードで、なにかしら撮影が行なわれているらしく人垣ができていた。おー、おしゃれな街、神戸での撮影か！　お、ビデオだな、ちゃんとプロ用のソニーのやつだ。さて、被写体は、と見ると、ちょんまげのかつらをかぶったオッサンと40がらみの和服のオバハンときたないコドモ。そこで、すし屋に入ったり出たりしてカメリハしてやんの。で、しばらく見てるとわかってきたんだけど、どーやら地方TV局のCF撮りだったみたい。あー、マヌーマヌー。ほんで、それをじっと、かたずをのんで見てたわたしもとてもマヌー。

で、今月の投稿はというと、あんまりいいのがないんだよなー。わたしは視力は悪いが、見る目はあるので、時にはキビシイのだ。さらに、努力して、来月こそはキミがスターだよー。

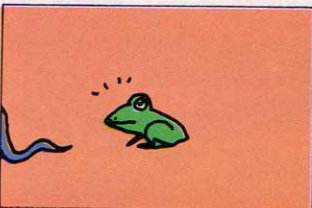
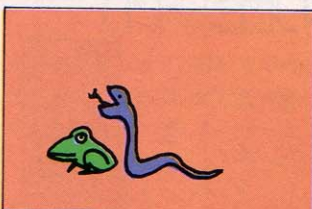
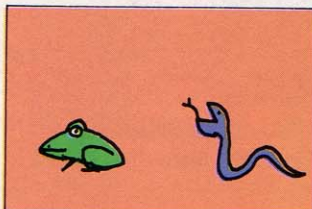
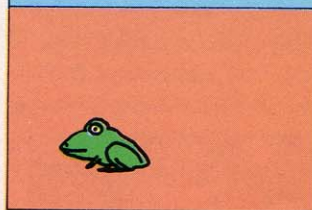
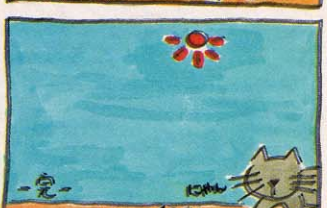
でしょうがないから、自分で書いちゃう。神戸の街で見かけた風景。「テレビ、雑誌、マスコミでおなじみの、安心の店」。見ただけである。入ってはおらぬ。マスコミでおなじみのってって、わしゃ知らんわい！「ピチピチギャルと、楽しいひとときをどうぞ！」。見ただけである。しかし、ピチピチとギャルというのは、なんとかならんものか。もう、ギャルということばを聞いただけで、体中に、寒むイボが走りぬける。ギャルということばはキライでも、そのものは好きだがね。では来月ヨ。

いよいよいよいよ朝から回文大作戦

今月は珠玉の名作が大盛り。テンポよくいこう！　でーわあー、まーずー、さいしょーのー、あっテンポが悪かったね。クーッ、失礼しました。では、最初のおたより。東京都のペンネーム、多摩から来た湯田クン。有名人シリーズ。「確か明菜、泣き明かした」、「引田天功、闘魂で、たき火」。ドリフターズ編。いろんな編があったものだ。「志村氏、かしら無視」、「仲本、この子どこの子供かな」、「産着かたづけ自決高木ブー」、「イカす加藤、氷こう溶かすかい？」、「いかりやの背にニセのヤリガイ」。すごいなあ、キミ考えたの？　こりゃ、将来の青島幸男だなあ！　次、埼玉県の川原卓也クン。これもいい。「私、ガケで転落、車で、丸くくらんで、で、けがしたわ」。彼はほかに短編、「池と時計」、「像、どうぞ」、なども送ってくれている。どうもありがとう。ダメかと思った回文にも、復興のきざし。世の中の回文好きのみなさん、お体を大切に。

激突 4コマ漫画対決

さぁ、いきなり始まってしまったこのコーナー。読者のピープルから送られてくるグレイトな4コママンガのなかから挑戦者を選び、チャンピオンの4コママンガと対決させるといった、パワフルかつバイオレンスなコーナーなのだ。なお、その月のチャンピオンには好きなゲームソフト1本をプレゼント！　おー!!　詳しくは来月号で紹介するので、下の2つの4コママンガでニュアンスをつかんで、来月の募集にそなえろー!!

魔界伝説

弱気なネコ

今月の編集部の粋な野郎!!

⬅松本隆一。脱サラののちログインの編集者となる。人一倍の行動力とバイタリティーを持つ。彼ほど嘱望されている人はいぬ。

世知辛い世の中である。殺伐とした社会である。人が人をののしり、禁断のギャグでおかしさを取るのが常套手段。もっと、人の心に直接タッチできるような、ほのぼのとした企画はないのか！　じゃあ、提案しよう。人を誉める、イイ人を紹介するコーナーだ。今月の編集部内の粋な野郎！

第1回目の槍玉、あいやーちがうちがう、第1回目の人格者として、みごと選出されたのは、お隣の編集部、ログイン編集部の松本隆一クンだ。「彼は、普通のサラリーマンから脱サラして、編集者に。彼は、世間の荒波にもまれてきただけあって、大人の男性の感じがします。きっと、いろいろとモテる人だと思います」(伊藤ガビン)。「彼は、イイ人です」(金井哲夫)。「わりとわたし、ぽっちゃりした人が好きだから……」(高橋敦子)。などなど、激賛の声が、ぞくぞくと寄せられている。

まだ、編集部に入って半年に満たないが、持ち前のガッツとパワーで仕事をこなす松本クン。街で見かけたら声でもかけてあげよう。

この企画にオチはない!!

純粋なおたよりコーナー

仕事や勉強の合間に、ちょろっとおたより書いてみませんかー？
するとね、ぐんぐん背が伸びるんだって、どひゃひゃあーっ！

つい最近カレーを食べた。僕はカレーが好きだ。しかもかつカレーも好きなの、わははっ！
（千葉県　鵜殿　秀悦）

♨ 私もカレーが好きだ。しかしかつカレーはダメ。私はかつも天プラもうなぎもタラコもイクラもホタテもウニも嫌いなのだ。ほかにも食べられないものは山ほどあって、おかげで外で食事をするときなんかとっても困るんだわ。ほとんどお菓子が主食となっていて、年中無休の目まいが……。でも命に別状はなさそうだし、嫌いなものまでムリして食べる気はしないのだよ。うちの弟は小さいころから肉と野菜と魚が嫌いで、ごはんとラーメンとハンバーグしか食べてなかったけど生きてる。そんな環境の中で育った私は、つい最近まで自分の好き嫌いに気がつかなかったのだ。めでたい。

好き嫌いといえば、昔どどーんと流行った『黒ネコのタンゴ』のB面の曲が思い出されますねえ。え、しらない？　あ、そう。

ニッキニャッキな編集者

もうこの本はおもしろくて、涙がでそう。どんな本よりも最高さーっ。
（兵庫県　青野　利光）

♨ だせだせー、涙でも血でも汗、ちがった、汗でもだしてしまえー。でもさ、泣くときはトイレで泣こうね。キミは男のコなんだし。

私も最近、北海道に行って何度か泣きましたよ。やっぱり故郷っていいですねー！　久しぶりに両親に会い、思いっきりアマえてしまいました。うちの父さんは人のカオ（私ね）を見るたびに「お金ちょうだい！」ってうるさいし、母さんは「ちゃんとゴハン食べてる？貯金してる？」と心配するし。若いころは「うるせーな」と思っていたけど、考えてみると自分を心配してくれる人がいるって、いいもんですね。あ、涙が……。なーんてねーん。まー、1週間の夏休みはそんなわけでユッタリと過ごしてまいりました。中学時代の後輩と麻雀したり、UNO（ウノ）したり、ドライブしたり、麻雀したり、飲みに行ったり、麻雀したり。おっと、考えてみれば麻雀ばっかりしてたなぁー。なんのための夏休みだったのかしら。でも、いいや！　仕事のことなんか気にしないで遊んでばっかりだったしねー。もう遊びグセがついちゃって、仕事なんてしてらんねーよ。ねー、林くん麻雀やりに行かない？　仕事!?　ちぇっ、つまんねーの。みんなも忙しそうに仕事してるし、私も仕事（してるフリ）しよーっと。

あっそうそう、私の姉の友達の石橋さん、正月に帰りますから飲みに行きましょうねー。みんなでさー。うーん、早く冬休みになんないかなあー。ちょっと気が早過ぎますね。うーむ。

故郷を愛する編集者

友人からゆずってもらった私のMSXはコーラの香りが漂います。一昔前流行した、匂いの出るエンピツのようで、うれしくてうれしくてしようがありません。復讐するにはいったいどうしたらいいでしょうか？
（埼玉県　寺本　真澄）

♨ いいな、うらやましいなっ、コーラの香り付きMSXなんて。そんじょそこらでは手に入らないもんね。ファンタオレンジだとビタミンCっぽくってさらにいいけど。復讐なんて考えずに、手と手を合わせて感謝しましょう、なーむー。

匂いの出るエンピツ、消しゴム、ノート、ボールペン、ああっ、なんでもこいっ！　とにかく小学生のころって、そういった文房具を使う子が多いんだわー。ま、消しゴムなんて、どれ使っても30円ガムみたいな匂いがしてたけどね。私も人並みにそんな消しゴムを買ったんですよ、小学生のときに。そしたら隣の席の子が「これ、いい匂いだなぁ」と言った直後、消しゴムに噛みついたのだ！　ううっ、買ったばかりだったのにっ。まだ一度も使ってなかったのに。あぁ思い出したら腹がたってきた。よし、今なら間にあう。復讐するにはどうしたらいいでしょうか？

石鹸の香りの編集者

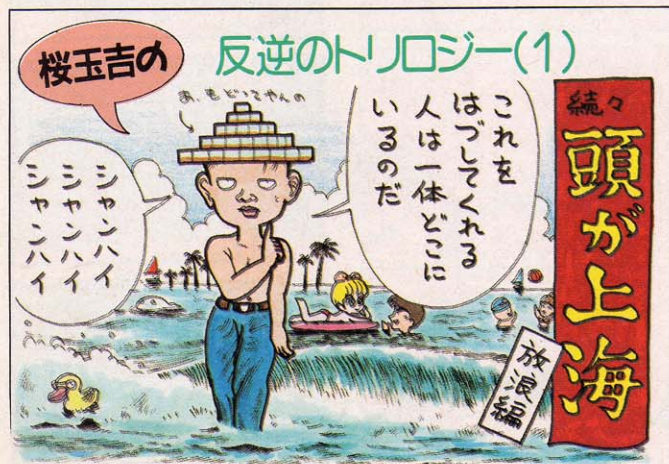
パパが、かちょーになった。
（埼玉県　遠藤　敦史）

♨ おめでとー！　これで今夜から、キミの家の夕食には、おかずが一品ふえることでしょう。といったら、やっぱり大学イモだ。あれって、ごはんのおかずにするにはヘンだし、おやつに食べるのもピンとこないし、でもおいしいから食べたいし、だからちょっとぜいたくしようかなーってときに、おかずの横にそっと加えるのだ。

ところで、かちょーというのは、課長のこと？　それとも家長か？　落語家というのも考えられるな。中国人だったりなんかして。あっそれはカキョーね。そんで、このパパってもちろんおとうさんのことでしょ？　洋服や車やマンションなんか買ってくれちゃったりするパパじゃないよねー。まあ、いずれにしろ、めでたいめでたい。

かちょーのパパがほしい女性編集者

えーっと、しつもんです。PILは今、なにをやってるんですか？　だれか教えてーって感じ。
（東京都　しど）

♨ そーですか、あなたは、パブリック・イメージ・リミテッドちゃんのファンなんですか？　それは心強い体弱い。PILっていうのは、ロックバンドですが、そんなことはさておき、Mマガ編集部に菅沢美佐子という女性が入ってきたんですけどね、その人がね、PILのブ

リキのカンカンを持っているんですが、まあそれを手放す気はなさそうです。残念残念。

そこで、菅沢美佐子のお話に戻るんですが、彼女が編集部でスチール缶入りのコーヒーを飲んでいると、いきなり、「あらぁ」、とか言い出しまして、「あらぁ、ヘコんじゃったわー」。で缶を見ると、スチール缶がみごとにへシャゲて、変形していました。ちょっと力を入れたら、こーなっちゃったのーと、大ボケこいていらっしゃいました。

そんなこんなの毎日なんですが、やっぱり、Mマガには、いろんな人がいっぱいいて、楽しいです。いやほんとに、夏の人糞暑いときにエアコン止まっちまうし、スミッコでギャーギャー騒いでるヤツもいるし、ローンは12月まであるし。いやあ、楽しい楽しい。

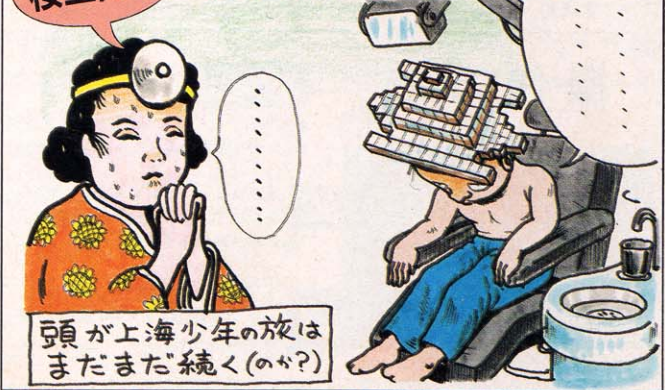
愛してタムレの田中パンチ

ぼくはDEVOの意味がよくわかりません。おしえてください。　（東京都　西谷　一朗）

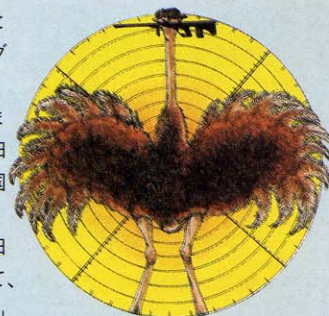
♨ わー、やっぱりきたな。ほかにも同じ質問がきてるし、こりゃお答えしときましょうね。

ディーボっていうのは、約10年前に流行ったテクノブームの中アメリカから出たバンドでして、これがまたどどーんとばばーんと売れまして。で、そのディーボがいつも直立不動のままテクノなかっこをして、ちょうど『上海』と同じような頭をしてた時期があるんだス。そんなわけなんです。

でね、内緒なんだけど、田中パンチ先生もディーボのファンでありまして、ときどき『上海』な頭にしてくるのだ、内緒だけどね。みんな見てみぬフリよー。

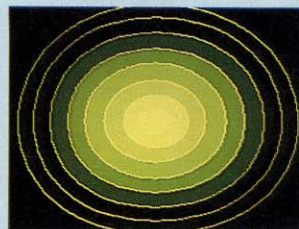
Devolutionしてる編集者

MSX新作レビュー(うそ)

あっれー、なんでウソのレビューがまた、出てくんだよー？原因は、レイアウトの打ち合わせのとき、ダブったからだよ。

イシダーの復活

「んまちの、んあかりんが、んとてもきれいね、んよこはまー、ブルーライト、ヨコんハマー……」でおなじみの、いしだあゆみ。また、歴史上の重要人物である石田三成をはじめ、石田ゆり、石田国松。そしてこれまたびっくり！親戚のおばあさんの名前が、石田たみさんっていうことを利用して、「行けど～せっない、石田たみぃ」という替え唄で一世を風靡した友人の石田クン。それから石立鉄男や、魚介類のイシダイなど……世界中のイシダさんたちが集結し、Mマガのテクニカルエリアを皮切りに、チンチン電車や、街の緑、ましてや赤線など、あらゆるものの復活を求める行動を開始した！みんな、気をつけろ～。

そんなストーリーから始まる、今世紀最大のシミュレーションゲームが、この『イシダーの復活』だ。

ルールは簡単、画面に出てくる同心円の数を数えて、すばやくキーボードで打ち込む、と、それだけ。発売日は未定だが、今までの常識をまったくくつがえしたゲームとして目下注目を集めている。

⬆これがタイトル画面。なかなかサイケデリックでパンチのきいたデザイン。

⬆これがゲーム画面。一定時間内に、円の数を数えるのだ！　Hurry Up！

暑さにやられてるせいか、ヘンなおたよりが続々と届いてるぞ。ま、読むほうも同じだから安心してくれたまえ、うん、わかった。

来月号では、さらにヘンなおたよりを期待しながら、ヘンな企画をやろうと思ってます。だけど、編集部の人はみんな暑気あたりなので、読者のみなさまの貴重なご意見を聞かせてちょうだいねー。

それからアイスクリームも欲しいし、水ようかんも夏っぽくていいなあ。えっ、ホントにくれるの？わーい、嬉しくって泣けてしまう。

あて先
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSXゲリＰ人参未消化係

来月までごきげんよう!!!

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

今月のソフコンの入選作は、千葉県に住む鈴木くんの『ラドラの伝説』。市販ゲームも真っ青の本格派ロールプレイングゲームだ。そして来月は……もしかするとキミの番かもしれないよ！

⬆山あり谷あり海ありのガルヴァランド。剣や防具に身を固め、打倒ガーディスを目指してキミはひとり突き進むのだ！

第2席入選作品

ラドラの伝説

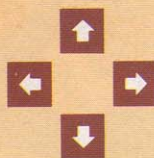
MSX·MSX2 RAM32K以上　　千葉県/鈴木一輝くん

魔物たちが徘徊するガルヴァランドの地に、ふたたび平和を取り戻すためひとりの勇者が旅立った。情報を集めアイテムを探し、キミはガーディスを倒すことができるだろうか。

◆RPG好きなら注目だね!

ハイドライドもドラクエもイースも、み～んなクリアーしちゃったよ～ん！　なんて人なら、このラドラの伝説に挑戦してみよう。ガルヴァランドというひとつの大きな大陸と、それに隣り合った島からなる世界を舞台に、新たなる冒険の旅が始まるのだ。

主人公はもちろんキミ自身。町で情報を集め、戦闘で受けた傷をいやし、魔物たちが待ち受ける世界へと旅立っていこう。目指すはガーディスを封印し、ガルヴァランドに平和を取り戻すこと。そのためには5つのクリスタルや封印の書、魔法のカギなどなど、集めなくてはいけないものは多いぞ。魔物を倒しレベルを上げ、ガーディスの住むメルガード城に急げ。

操作方法

⬆キャラクターの移動や、コマンドの選択はカーソルキーで。ジョイスティックでもプレイできるよ。

SPACE

⬆コマンドウインドーの表示や確定には、スペースキーかトリガー1が対応。

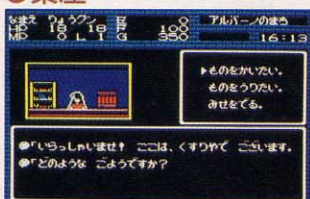
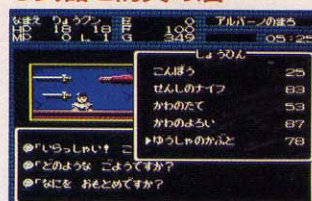
⬅エスケープキーを押すと、画面にPAUSEと表示され、ゲームの進行が一時停止するよ。

⬅コマンドを表示したマルチウインドーから抜けるときに使う。ジョイスティックではトリガー2。

オープニングはアルバーノの町

ゲームのスタートは、ガルヴァランドの最北端に位置する町、アルバーノ。まずは武器や防具を買い、冒険の旅に出る準備を整えよう。所持金は350ゴールドだから、あれもこれもというわけにはいかないけど、自分なりに必要なものを選んで買っていこうね。そうそう、「腹が減っては戦はできぬ」というように、食料を仕入れることも忘れちゃダメだよ。せっかく魔物と戦って経験値を得ても、食料がなくなってどっかの荒野でのたれ死んだんじゃ、浮かばれないもんね。

また、このゲームには時間の要素が取り入れられていて、夜になると魔物に出会う確率が高くなったりする。時間の経過は画面の右上に表示されているけど、それに合わせて空の色も変化するから注目だよ。レベルが低いうちは、町の外に出るのは昼間だけにしておいたほうがいいかもしれないな。

↑町のシーンは横スクロール。隅のほうに洞窟もあるから忘れずに行くように。

●武器と防具の店

↑武器や防具を買ったら、装備することを忘れずにね。物を売ることもできるよ。

●道具屋

↑ペガサスの翼があると、どこからでも一瞬にして町に戻ることができるぞ。

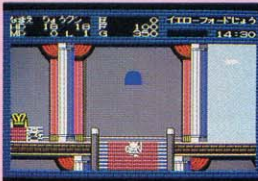
●薬屋

↑薬草や毒消し草は必携アイテム。持てる限り、お金がある限り買っておこう。

●フードショップ

↑売ってるものはミルクとパンと豆。味覚より満腹感が得られればいい!?

王様に会って話を聞こう

店をまわって装備を整えたら、いよいよ王様に会いにいこう。場所はイエローフォード城、町の中央部にある城だ。石造3階建て、築273年、3LDK、振り分け、敷金2礼金2、日当たり良好、駅近し、新婚さん希望のこの城の階段をのぼっていくと、最上階に王様が待っている。そしてゲームの目的がキミに明かされるというわけだ。もちろん王様以外にも、城の中にいる人物とは話をしていこう。思わぬ情報が手に入るかも。

↑豪華絢爛な城の中。王様は派手好きかもね。

↑王様とご対面。お后やお姫さまはどこに?

HP、MPの回復は宿屋でね

戦いで傷ついた体をいやすには、宿屋に泊まるのが一番。アルバートの町の宿屋は一晩1ゴールドと激安なので、ガンガン利用してしまおう。寝てる姿は下の写真のとおり。「よく眠れましたか?」という質問に「いいえ」と答えると、もう一晩タダで泊まれるよ。

↑薬草でHPを回復するより、宿屋に泊まったほうが割安なのだった。

◆敵を倒して経験値を稼げ

旅の支度が準備万端整ったら、いよいよ冒険へと出発だ~!　町の外に出ると画面中央にはメインマップが表示される。カーソルキーの上下左右で移動して、ガルヴァランドを探検してみよう。

敵と出会うと画面は戦闘モードになる。ここで使えるコマンドは、戦う、道具、魔法、逃げるの4種類。〝戦う〟は文字どおり武器や素手で敵と戦うもの(まあ、素手では勝ち目はないと思うけど……)。〝道具〟を選ぶと薬草などを使ってヒットポイントを回復することができる。自分のレベルが上がると7色の〝魔法(本当は8種類ね)〟を使えるようになるけど、はじめのうちはジット我慢の子でいようね。そして、どう見ても勝てそうもない相手に出会ったら、迷わず〝逃げる〟を選ぼう。でもそんなヤツに限って、まわりこまれたりするんだよね。

↑敵と出会うとこんな画面になる。左には敵のHPやMPも表示されているぞ。

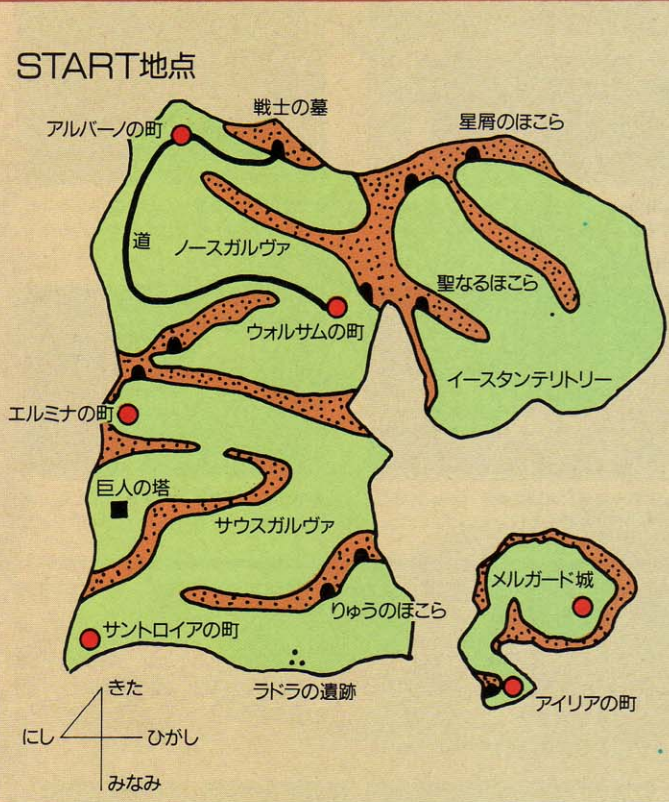
ゲーム画面はこんな感じ

キャラクターの名前と、ヒットポイントやマジックポイント、そしてレベルを表示。

Eが経験値、Fが食料、Gがゴールドを表わしている。経験値がある程度増えるとレベルが上がるよ。

上が現在地、左下が天候(地上)かオイルの量(ダンジョン内)、右下が時間。7時から20時が昼で、20時から7時が夜。

地上ではメインマップ、塔やほこらに入るとダンジョン、そして町では横スクロールの地形が表示される。

MAIN MAP ガルヴァランド

編集部からひとこと

ゲーム自体はよくあるタイプのRPGなんだけど、ゲームバランスが良いのでけっこう楽しめるね。スタート時点に好きな季節やラッキーナンバーなどを入力するってのも面白いし、時間の要素がゲームに反映されているのもいい。マップ自体は、市販のゲームに比べてそんなに広くないので、マッピングする必要もないみたいだ。

ただ残念なのは、BGMがちょっと単調なこと。プログラム自体はこなれてるだけに、最後の詰めとして胸がワクワクするようなスゴイBGMをつけてほしかった。それから、もうちょっと謎解きの要素を増やしてもいいんじゃないかな。最近のゲームが全般に難しくなってるだけに、ちょっと物足りなく感じてしまった。

ステータス表示もOK

コマンドの中の〝つよさ〟を選ぶと、ご覧のようなステータス表示が可能になる。持ち物をチェックしたり、自分が使える魔法を調べたり。自分の状態をよく把握したうえで、敵と戦おうね。

また、お店で買った武器や防具は、そのままでは使えない。店を出たらかならず〝つよさ〟を選んで、〝武器や防具を装備する〟ことを忘れずに。そして不要になった古い防具などは、持っていてもジャマだから店に戻って売ってしまえばいいね。

◆新展開したらすぐにセーブ

レベルが上がるにつれ、だんだんと行動範囲も広くなり、戦い方も大胆になってくる。でも新たな発見をしたり、重要なアイテムを手に入れたときは、すぐにセーブするように習慣づけようね。このゲームでは、自分のキャラクターが死んでゲームオーバーになっても、その直前にいた町から再開することができる。持ち物やレベルもそのままの状態なので、「まあ、死んでもいっか～！」なんて軽い気持ちで戦うクセがついちゃうんだよね。でも、やっぱり命は大切にしなくちゃダメ。それに死ぬごとに所持金は半分になってしまうので、せっかく強い装備を買おうと思っていても、しばらくの間おあずけをくってしまうよ。

それでは最後に、ラドラの伝説をクリアーするためのヒントを少し。スタート地点の〝アルバーノの町〟を出たら、近くにある〝戦士の墓〟へ行こう。ここで手に入るアイテムは1つ。次にレベルを上げ、呪文を1つ覚えたら、〝ウォルサムの町〟へ行く。ここからイースタンテリトリーの〝聖なるほこら〟と〝星屑のほこら〟を探検し、アイテムを1つずつ集めたら、多少の未練を残しつつも〝エルミナの町〟へ急ごう。そして〝巨人の塔〟でアイテムを1つ取ったら、〝サントロイアの町〟へ。ここを拠点に〝ラドラの遺跡〟と〝りゅうのほこら〟を調べ、合計2つのアイテムを手にしたら〝アイリアの町〟へ。このあたりまでくると、呪文も6つくらいは覚えているハズだ。そしていよ

まほう ※全部で8種類あるんだよ

呪文	効果
リ・ムルカート	HPを回復させる（最大値の60パーセントまで）
バル・フレイム	炎の呪文（敵に向けて炎がほとばしる）
バル・スリート	敵を眠らせる呪文（眠っている間に攻撃しよう）
レス・ヴォーン	敵の呪文を封じる（敵が強いと効かないことも）
バル・ジェルド	結界を作る（これより低位の呪文はきかなくなる）
バル・ヴォルド	いかづちの呪文（たいていの敵は一撃で倒せる）
リ・ターナ	テレポートの呪文（プレイヤーが最後にいた町や城へ）
バル・サガルド	爆裂の呪文（ラドラの伝説最強の呪文だ）

ガルヴァランドは

巨人の塔

➡下へ落っこちないように、ただひたすら登っていこう。

⬅住む人もいない森にかこまれた土地。ほこらがある。

イースタンテリトリー

地下通路

⬆迷路にはなってないけど、やたらと強い敵が待ち受けているぞ。

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〟では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。その際ゲームのバージョンアップが可能な作品は、プログラムを修正したものを対象として審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。お楽しみに。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
　　　　　　②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。プログラムの一部コピーに関しては、メインルーチンだけでなく、さまざまな処理を行なうためのサブルーチンも対象となります。プログラムを作成するうえで参考にした書籍や雑誌などありましたら、必ず明記してください。また、ゲームのアイデアに関しても、あくまでもオリジナルの作品に限ります。既成のゲームに修正をほどこしただけのものはお断わりいたします。

みんな応募してね

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)

②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

あて先はこちら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

いよ〝メルガード城〟。といっても、まだまだガーディスを倒せるのは先の話で、これでやっと旅の半分が終わったくらい。もう一度ガルヴァランドを歩きまわり、取り残したアイテムを揃えてから〝メルガード城〟に戻ってくるのだ。先は長いぞ!

⬆ゲームの途中データは、こまめにディスクにセーブすることを忘れずに!

でっかいど〜!

戦士の墓

⬅ラドラの伝説の冒険は、ここからスタートするのだ!

ラドラの遺跡

⬅迷宮への入り口が3つ。アイテムが隠されているのはどこだ。

星屑のほこら

⬅宝の箱は見えるものの、扉に鍵がかかっていて行くことができない場所がある。ここには2度くることになるから覚悟してね。

TAKERUで好評発売中

このページで紹介した『ラドラの伝説』は、ブラザーのソフトウエア自販機タケルで販売しています。伝説の勇者となってガルヴァランドを旅してみたいってキミは、ブラザーの広告にある設置店リストを参考に(なんと全国に130店もあるんだぜ)、最寄りのパソコンショップまで買いにいってね。3.5インチのディスク(2DD)に入っていて、価格は2,000円だよ。

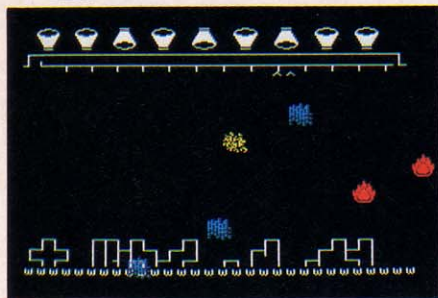
またこのソフトは、MSX1とMSX2で起動した場合はちょっと色が変わるけど、メインRAM32K以上のMSX1、2どちらでも作動します(つまりMSX1、2兼用ソフトってわけだね)。だから、「ボクはMSX1しか持っていないんだよ〜!」なんていってるキミも、どんどんプレイしてほしいな。そして最後までクリアーしたら、Mマガ編集部まで「クリアーしたよん」ってのと、ゲームの感想を報告してね。楽しみにしてるよ!

ラドラの伝説──ファンタジックRPG
(MSX・RAM32K以上)……2,000円

リストの打ち込みは慎重に、RUNする前にかならずセーブしよう。

空飛ぶゲーム特集

うだるような夏のクソ暑さもホトボリがさめ、このまま一気に涼やかな秋へと突入しようという今日このごろ。みんな元気にゲームしてるかな？　今月は飛ぶ(跳ぶ)ことに関係したプログラム3本プラス1本。みんな楽しんでね。

なまぐさボーズの人魂退治
バケツシューティング

⬅バケツをひっくり返すと水がこぼれる。うまく人魂に当たればスコアが加算されるぞ。

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

昔々あるところに、夏になると人魂が出るという墓地があったとさ。毎晩毎晩ふわふわと漂っていたそうな。それを聞いた怖い物しらずの村の僧侶が、まだ明かるいうちにバケツに水を入れ、墓の上に仕掛けておいたのじゃった。水をかけて火を消してしまおうと考えたのじゃ……。

とまあ、こんな感じではじまるのがバケツシューティング。夜になって人魂が出てきたら、バケツをひっくり返して火を消そう。操作はカーソル左右キーで、"^^"マークをひっくり返したいバケツの下にもっていき、スペースキーをポン！　と押すだけ。すると水がこぼれて、うまく人魂に当たれば火が消え、しばらくの間動けなくなるというわけ。ド真ん中に当てるほうがスコアが高いから、しっかりと狙ってくれ。

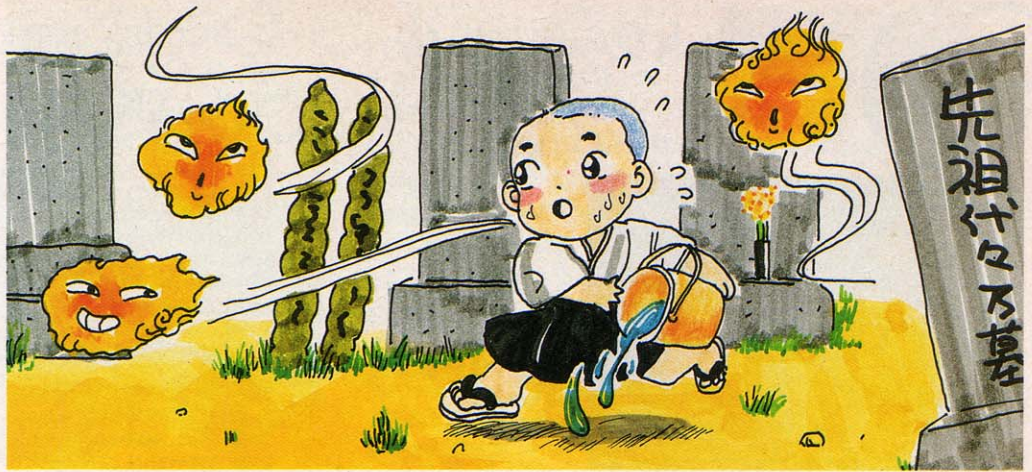
9個あるバケツをすべてひっくり返すとゲームオーバー。スコアが表示され、ハイスコアを更新すればメッセージも出てくる。高得点を取るコツは、1個のバケツの水でいくつの人魂を同時に消せるかだ。限りある水を有効に使って、ガンバロ～！

バケツシューティングLIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 32
110 COLOR 15,1,1:KEY OFF:GOSUB 680
120 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
130 REM ●●●●●●● MAKE STAGE
140 CLS:FOR I=0 TO 8
150 LOCATE I*3+1,0:PRINT "ｱｲ"+B$+"ｳｴ"
160 NEXT:A=RND(-TIME)
170 PRINT"┌──────────────────────────┐
180 PRINT"┘└┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬┘└
190 LOCATE 0,19
200 PRINT" ┌┐  ┌┬┐┌┐  ┌┐     ┌┐   ┌┐┌┐
210 PRINT"┌┘└┐ ││├┤└┐┌┘│    ┤│   ┌┘├┘│
220 PRINT"└┐┌┘ ││┤├┐├┘┌┘ ┌┐│ │  ┤ └┐│
230 PRINT STRING$(30,"w")
240 FOR I=0 TO 2
250 X(I)=RND(1)*250:Y(I)=RND(1)*120+50
260 NEXT:FOR I=0 TO 8:BL(I)=0:NEXT:SC=0
270 REM ●●●●●●● FIRE MOVE
280 FOR I=0 TO 2
290 IF T(I) THEN T(I)=T(I)-1:GOTO 340
300 X(I)=X(I)-INT(RND(1)*5)*2
310 Y(I)=Y(I)+INT(RND(1)*9)*2-8
320 PUT SPRITE I,(X(I),Y(I)),8,0
330 IF X(I)<-16 OR Y(I)<30 OR Y(I)>210 THE
N X(I)=250:Y(I)=RND(1)*120+50
340 NEXT
350 REM ●●●●●●● WASSER (GER)
360 K=STICK(0)+STICK(1)
370 IF K=0 THEN 410
380 LOCATE X*3+1,4:PRINT "  "
390 X=X+(K=3)*(X<9)-(K=7)*(X>0)
400 LOCATE X*3+1,4:PRINT "^^"
410 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN GOSUB 570
420 FOR I=0 TO 8
430 IF BL(I)<>1 THEN 540
440 FOR P=0 TO 2
450 PUT SPRITE I+3,(WX(I),WY(I)),5,1
460 FOR K=0 TO 2
```

改造するならココ

画面に出現する人魂の数を増やしてみてはどうかな？　人魂の移動はFOR～NEXTループで処理しているので、280行の
FOR I＝0 TO 2
の2を、好きな数に変えてやればいい。ただし、ここで変えた値を、プログラム中の当たり判定のループのところ、460行の
FOR K＝0 TO 2
の2の部分にも入れなくちゃいけないから注意してね。また、この値を9より大きくするとエラーが出るけど、そのときは
105 DIM X (n), Y (n), T (n)
という行を追加してね。このnというのは人魂の数だから、280行や460行で入力したのと同じ値を入力するんだよ。

また、数を増やしたら、今度は人魂に当てないように水をこぼすってのも面白そう。1本のゲームで2度楽しめるわけだね。それにはゲームオーバーの処理をしている650行の
IF SC>HS THEN～
の不等号の向きを反対にしよう。低得点が、ハイスコア（ロースコア？）として設定されるぞ。そうそう、
107 HS＝500
という行を追加するのも忘れないでね。この500というのが、とりあえずのハイスコアで、それ以下のスコアをあげることができたら、ハイスコアが更新されるという具合だ。通常のゲームに飽きがきたら試してみてね。

⬆バケツを全部ひっくり返すと、スコアが表示されゲームエンド。ハイスコアは更新できたかな？

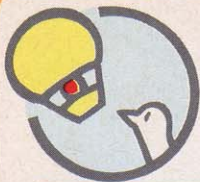
```
470 IF ABS(WX(I)-X(K))<14 AND ABS(WY(I)-Y(
K))<14 THEN GOSUB 550
480 NEXT
490 WY(I)=WY(I)+2:NEXT
500 IF WY(I)>210 THEN BL(I)=2
510 CT=0:FOR F=0 TO 8
520 IF BL(F)=2 THEN CT=CT+1
530 NEXT:IF CT=9 THEN 620
540 NEXT:GOTO 270
550 PUT SPRITE K,(X(K),Y(K)),10,2
560 SC=SC+1:T(K)=20:RETURN
570 REM ●●●●●●● WASSER SET (?)
580 IF BL(X) THEN RETURN
590 BL(X)=1:WX(X)=X*24+16:WY(X)=20
600 LOCATE X*3+1,0:PRINT "ｵｶ"+B$+"ｷｸ"
610 RETURN
620 REM ●●●●●●● END OF GAME
630 LOCATE 8,5:PRINT "YOUR SCORE IS"
640 LOCATE 9,10:PRINT SC;" POINTS!"
650 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 9,15:PRINT
"GREAT HUNTER!"
660 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 660
670 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 130 ELSE 670
680 REM ●●●●●●● CHARACTER
690 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 730
700 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
710 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
720 NEXT:GOTO 690
730 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
740 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
750 FOR I=0 TO 15
760 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
770 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 730
780 DATA ｱ,031C2040607C3F3F,ｲ,C0380402063E
FCFC
790 DATA ｳ,1F1F0F0F07070007,ｴ,F8F8F0F0E0E0
00E0
800 DATA ｵ,070007070F0F1F1F,ｶ,E000E0E0F0F0
F8F8
810 DATA ｷ,3F3F7C6040201C03,ｸ,FCFC3E060204
38C0,END,
820 DATA 0,0000000505060E2D2B3B37171713080
7,8080D0D058B8B8DAEEEEF6F4F4E408F0
830 DATA 1,00082B3A2E2A2B3A2A22082A2200210
0,80889898E8A8A8FAA0A8FAA008AA2220
840 DATA 2,0406221C253D550A7B55120F1405000
0,0020308030D03C2CB0B8A00C96524400
850 DATA 5963,
```

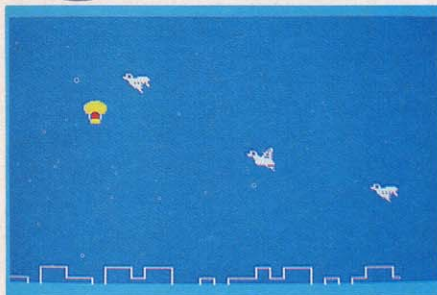
恐怖のプログラム再び

ふっふっふっふ、キミは私のことを覚えているかな。8月号で読者をパニックにおとしいれた恐怖のプログラムだ。

あれから私はMSXの内部を徘徊し、あらたなる恐怖を探し求めていた。そして発見したのがこれだ！

わずか1行のプログラム。しかし、これを実行するだけで、MSXの機能は崩壊し、キミの頭脳は破壊される。止めるなら今だぞ。さらばだっ。わぁっはっはっはっ。

```
10 A(1)=VDP(1):A(0)=A(1) AND &HBF:F
OR I=0 TO 2:I=I MOD 2:VDP(1)=A(I):F
OR J=0 TO 60:NEXT J,I
```

予算別・大空の旅に出発

80日間画面一周

⬅バーナーを点火して上がったり下がったり。キミは無事に画面を横断できるかな？

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

MSXで大空の旅をしてみよう。気球に乗って鳥を眺めながら……。

プログラムを実行すると、1～9の範囲でキミの予算を聞いてくる。1なら超㊎、9なら超ⓑってヤツだな。一般的日本人は中の上だから、3ぐらいかな？ すると左端に気球が現われ、右からは鳥が飛んでくる。コイツにぶつかると気球は落っこちてしまうので、うまく上下に避けながら右へ進んでいこう。操作はスペースキーのみで、押すごとにバーナーの点火と消火をくり返す（何を隠そう、この気球は古風な熱気球なのだ）。慣性が働いているので、スグには上昇や下降ができないってのがミソ。加速しすぎると止まらなくなるから要注意だ。

ところで、〝予算〟で決定するのは気球の性能。㊎の人が乗る気球は点火や消火が思いのままだけど、ⓑの気球は調子が悪いんだ。

改造するならココ

なかなか気球が右に進んでくれないよ～！ なんて泣き言をいっている人は、300行のX=X+.5の部分をX=X+2とか+3とかにしてみよう。これで多少はクリアーが楽になるはずだ。でも、調子に乗って+10とか+50なんてするとどうなるか……。興味があるなら試してみてもいいけど、あんまりお薦めはできないな～。ど～してもっていうなら止めはしないけど、何事も腹八分目、ホドホドにしといたほうが幸せかもよ。

80日間画面一周LIST

```
100 DEFINT A-U:SCREEN 1,2:WIDTH 32
110 COLOR 15,5:KEY OFF:CLS:GOSUB 500
120 INPUT "ARE YOU RICH? (1-9)";LV
130 IF LV<1 OR LV>9 THEN 120
140 WT=LV*5
150 REM ●●●●●●● START!
160 X=0:Y=30:FOR I=0 TO 2:X(I)=-20:NEXT
170 GF=0:VY=0:FR=0:TM=5:CLS
180 LOCATE 0,22:PRINT "  ┌┐  ┌┐┌┐     ┌
┐┌┐   ┌┐";
190 LOCATE 0,23:PRINT "┐| └┐| └┘ | ┌┐┌┘
└┘ |┌┐┌┘ └";
200 PLAY "V15T200L805CDEFRAFGA06C","V12T20
0L404CDCDCG8"
210 REM ●●●●●●● FLY FLY FLY!
220 TM=TM-1:TM=TM-(TM<0)
230 K=STRIG(0)+STRIG(1)
240 IF K=0 OR TM THEN 260
250 FR=1-FR:TM=WT:PLAY "O3CEG"
260 VY=VY+.1-FR*.2:Y=Y+VY
270 IF Y<-25 OR Y>212 THEN 390
280 PUT SPRITE 0,(X,Y),10,0
290 PUT SPRITE 1,(X,Y),8*FR,1
300 X=X+.5:IF X>255 THEN X=255:GOTO 390
310 REM ●●●●●●● BIRDS FLY!
320 FOR I=0 TO 2
330 PUT SPRITE I+2,(X(I),Y(I)),15,2+B
340 X(I)=X(I)-I*2-2
350 IF X(I)<0 THEN X(I)=250:Y(I)=INT(RND(1
)*180)
360 IF ABS(X(I)-X)<15 AND ABS(Y(I)-Y)<15 T
HEN GF=1
370 B=1-B:NEXT
380 IF GF THEN 390 ELSE 210
390 REM ●●●●●●● GAME OVER
400 PLAY "O5A4E4FAGFG4E4C4","O4GFEDEDC"
410 LOCATE 7,10
420 PRINT "YOUR TRIP IS OVER!"
430 LOCATE 6,13
440 PRINT "THE RECORD IS";X;"m!"
450 IF MX=>X THEN 480
460 LOCATE 9,18
470 PRINT "TODAY'S BEST!":MX=X
480 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 480
490 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 150 ELSE 490
500 REM ●●●●●●● CHARACTER
510 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 550
520 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
530 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
540 NEXT:GOTO 510
550 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
560 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
570 FOR I=0 TO 15
580 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
590 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 550
600 DATA 7,6125341245ECD356,END,
610 DATA 0,071F3F7F7F7F3F3C08080808070707
7,E0F8FCFEFEFEFEFC3C10101010E0E0E0
620 DATA 1,00000000000000000103030303000000
0,0000000000000000080C0C0C0000000
630 DATA 2,00003824E47E0F0F07070703000000
0,060A163C267CC6FCFEFEFFFF100F0201
640 DATA 3,003824E47F1F0F0E07030100000000
0,0000007EFFFFFEAAF3E1F060201000000
650 DATA 5963,
```

運が勝負のパズルもどき
キョンシージャンプ

⬅台が壊れたらゲームオーバー。レーダーを駆使して、キョンシーを右下まで移動させよう。

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

左上にいる赤いキョンシーを、ピョンピョンとジャンプさせながら右下の台まで進めるという、運が勝負のパズルもどきゲーム。もちろんキョンシーは、カーソルキーで上下左右に自由に動かせるし、移動するステップ数やタイムなどの制限もない。じゃあ何がムズカシイのかというと、途中にある台の中には、乗ると壊れるものが混じっているのだ。1面では2個、2面では4個、3面では6個……という具合。面が進むにつれ、壊れる台も増えていくから難しいぞ。

安全なルートを知るため、キョンシーはレーダーを持っている。自分がいる場所の上下左右いずれかに壊れる台があった場合は、ビープ音が鳴って危険を知らせてくれるんだ。2ヵ所壊れるならビープ音も2回、3ヵ所なら3回鳴るから便利だよ。

実際にプレイしてみると、1～3面ぐらいは楽にクリアーできるハズ。でも面が進むにつれ、絶対に解けない面も出てくる。パズルもどきということで勘弁してね。

改造するならココ

『パズルもどき』をちゃんとしたパズルにするには、ランダムに壊れる台を決めたあと、正解の道を1本作るようにしよう。これで不可能パターンがなくなって、パズルとして楽しめるようになる。

で、その方法だけど、PO(X, Y)が0なら壊れない台、1なら壊れる台を表わしている。プログラミングに自信のあるキミなら、そのあたりを考えに入れて、いじってみるといいだろうね。

そうそう、MSX2を持っている人は、ビープ音の設定を変えてみてはいかがかな。ピ～ンポ～ンなんて音にすると、ゲームのイメージも一味違って面白いよ。

キョンシージャンプLIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 32
110 DEFSNG T:KEY OFF:GOSUB 650
120 DIM PO(7,5):COLOR ,1
130 VPOKE &H2016,&H31:VPOKE &H2017,&HA1
140 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):LV=0
150 LV=LV+1:MS=0:A=RND(-TIME)
160 REM ●●●●●●● MAKE THE POUND
170 CLS:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 6
180 PO(J,I)=0:LOCATE J*3+5,I*4+2
190 PRINT "ｱｲ"+B$+"ｸｹ":NEXT J,I
200 FOR I=1 TO LV*2
210 X=INT(RND(1)*7):Y=INT(RND(1)*5)
220 IF (X=0 AND Y=0) OR (X=6 AND Y=4) THEN
 210
230 IF PO(X,Y) THEN 210
240 PO(X,Y)=1:NEXT
250 LOCATE  2, 2:PRINT "ｱｲ"+B$+"ｸｹ"
260 LOCATE 26,18:PRINT "ｱｲ"+B$+"ｸｹ"
270 X=0:Y=0:VX=1:VY=0:GOTO 320
280 REM ●●●●●●● JUMPING!
290 K=STICK(0):IF K=0 THEN 290
300 VX=-(K=3)+(K=7):VY=(K=5)*(Y<4)-(K=1)*(
Y>0)
310 IFX+VX=0 OR(X+VX=8 AND Y<>4)THEN280
320 IF VX THEN T=7.2:GOTO 380
330 IF VY=0 THEN 420
340 FOR I=Y*32-8 TO (Y+VY)*32-8 STEP VY
350 PUT SPRITE 0,(X*24+16,I)    ,9,0
360 PUT SPRITE 1,(X*24+16,I+16),9,2
370 NEXT:GOTO 420
380 FOR I=X*24+8 TO (X+VX)*24+8 STEP VX
390 PUT SPRITE 0,(I+8,Y*32-58+T^2),9,0
400 PUT SPRITE 1,(I+8,Y*32-42+T^2),9,2
410 T=T-.6:NEXT
420 X=X+VX:Y=Y+VY
430 PUT SPRITE 0,(X*24+16,Y*32-8),9,0
440 PUT SPRITE 1,(X*24+16,Y*32+8),9,1
450 IF X=8 THEN 620
460 IF PO(X-1,Y) THEN 530
470 FOR I=-1 TO 1 STEP 2
480 IFY+I>0 THEN IFPO(X-1,Y+I)THEN BEEP
490 NEXT:FOR J=-1 TO 1 STEP 2
500 IFX-1+J>0THEN IFPO(X-1+J,Y)THENBEEP
510 NEXT
520 IF STICK(0) THEN 520 ELSE 280
530 REM ●●●●●●● MISS !
540 LOCATEX*3+2,Y*4+2:PRINT"ｳｴ"+B$+"ｺｻ"
550 MS=MS+1:IF MS<LV THEN 270
560 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 6
570 IF PO(J,I)=0 THEN 590
580 LOCATEJ*3+5,I*4+2:PRINT"ｳｴ"+B$+"ｺｻ"
590 NEXT J,I
600 LOCATE 8,10:PRINT "GAME OVER!!"
610 IF STRIG(0)=0 THEN 610 ELSE 140
620 REM ●●●●●●● SUCCEED!
630 LOCATE 5,10:PRINT "YOU CLEARED THE LEV
EL";LV
640 IF STRIG(0)=0 THEN 640 ELSE 150
650 REM ●●●●●●● CHARACTER
660 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 700
670 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
680 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
690 NEXT:GOTO 660
700 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
710 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
720 FOR I=0 TO 15
730 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
740 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 700
750 DATA ｱ,001F7FFFFFFF7F1F,ｲ,00F8FEFFFFFF
FEF8
760 DATA ｸ,C0FFFFFFFF7F1F00,ｹ,03FFFFFFFFFF
FC00
770 DATA ｳ,0000000000808021,ｴ,000000000012
388A
780 DATA ｺ,3192C8F2363F1F1F,ｻ,089243C74AFA
C4F8,END,
790 DATA 0,7E7E3D15353C3C181F3E7F7F7E7A4A7
E,0000000000808000FF80FEFC00000000
800 DATA 1,007E7E3E3E76767676767676767F000
0,00000000000000000000000000000000
810 DATA 2,007E7E6F373767CE9CB8B0E0F030000
0,00000000000000000000000000000000
820 DATA 5963,
```

3色のタイルでカラー統一
オペロンロンロン

⬅白、緑、赤のコマが置かれた面を、どれか1色に統一しよう。色の選択が勝敗を握っているよ。

MSX・RAM32K以上
by Nabe

こうして遊んでね

まずゲームの説明だけど、10×12のマス目の中で、数ヵ所にまだコマが置かれていない空白の部分があるよね。そこに自分で選択した色のコマを置いていき、マスが全部埋まった時点で1色に統一できればOKだ。コマの置き方はオセロに似ていて、同じ色のコマで他のコマをはさんで色を変えていく。でも、はさまれたコマの色が複数ある場合は色を変えることはできないし、斜め方向のコマの色を変えることもできない。それから、コマは無条件にどこでも置くことができる。このへんはオセロと違うから間違えないようにね。

キー操作はカーソルやスティックで矢印を移動させて、スペースキーかトリガーAボタンで色を選択、リターンキーかBボタンで決定というわけ。色の選択時には、セレクトキーでキャンセルすることも可能だよ。また、コマの置き方を間違えてどうしてもクリアーできなくなったら、ESCキーを押そう。同じ面から再スタートできるぞ。途中の面からプレイするには、ゲームをRUNして〝WAIT〟というメッセージが出るまで、プレイしたい面の番号を押し続けよう。

このゲームは1～9面まであるけど、3面くらいまではわりと楽にクリアーできるハズ。どの色に統一できるかを見極めれば、そんなに悩むことはないんじゃないかな。ここでコツをつかんで、魔の4～7面に挑戦しよう。残る8、9面というのはオマケで、マルチプレイヤーの陣取りゲームになっている。友だちが遊びにきたときとか、3色のコマを使ってだれが一番多く取れるか競うと盛り上がるよ。コマの置き方はパズルのほうとまったく同じ。ただ、ゲームが終わったあとのコマの数の集計は、自分で数えてね。

ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができたら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛てに送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿はお断わりいたします。

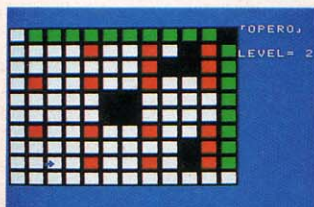
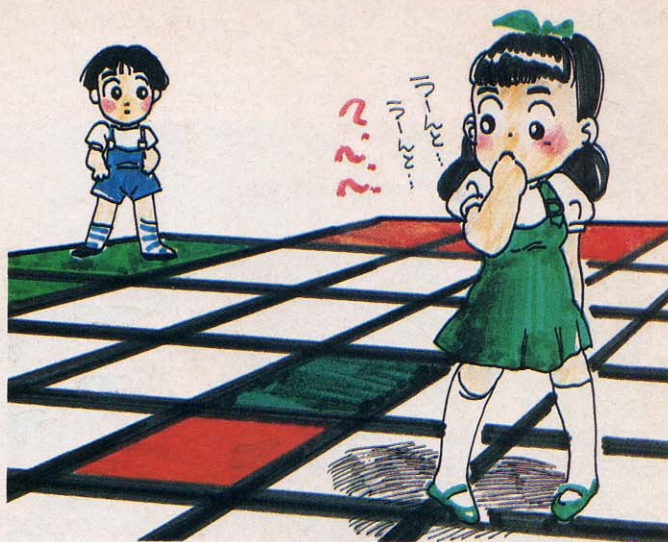
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショート・プログラム係

オペロンロンロンLIST

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:KEY OFF:COLOR 15,4,4
20 DIM CO(22,18),C$(3,4),C(22,18)
30 L$=INKEY$
35 IF L$=<>"" THEN LE=VAL(L$):L=1
40 IF LE=0 OR LE>10 THEN LE=1
50 FOR I=1 TO 4
60   C$(0,I)=CHR$(167+I)
70   C$(1,I)=CHR$(144+I)
80   C$(2,I)=CHR$(151+I)
90   C$(3,I)=CHR$(135+I)
100 NEXT I:PRINT "** WAIT **"
110 X$="000000200000-2":Y$="0-200000002"
120 S$=" 1 3 5 7"
130 CR(1)=15:CR(2)=12:CR(3)=6
140 '----- Sprite & Chr$
150 FOR I=1 TO 8
160   READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
170 NEXT I
180 SPRITE$(0)=B$:PUTSPRITE 0,(0,4),4,0
190 FOR  J=0 TO 24 STEP 8
200  FOR I=0 TO 7
210    READ A$:B=VAL("&H"+A$)
220    VPOKE 1088+I+J,B:VPOKE 1160+I+J,B
230    VPOKE 1216+I+J,B:VPOKE 1345+I+J,B
240 NEXT I,J
250 VPOKE 8209,97: VPOKE 8210,241
260 VPOKE 8211,193:VPOKE 8213,17
270 '------ ｶﾞﾒﾝ ｾｲｻｸ
290 READ AL:A1=AL
300 FOR  Y=0 TO 18 STEP 2
310   READ A$,B$
320   A$=RIGHT$(BIN$(VAL("&H"+A$)),12)
330   A$=A$+RIGHT$(BIN$(VAL("&H"+B$)),12)
340  FOR X=0 TO 22 STEP 2
350    A=VAL("&B"+(MID$(A$,X+1,2)))
360    Z=X:C(Z,Y)=A
370 NEXT X,Y
380 LOCATE 24,0:PRINT "「OPERO」"
390 LOCATE 24,3:PRINT "LEVEL=";LE
395 IF L<>0 AND L<>LE THEN L=L+1:GOTO 290
400 FOR  Y=0 TO 18 STEP 2
410  FOR  X=0 TO 22 STEP 2
420    A=C(X,Y):CO(X,Y)=C(X,Y):A1=AL
430    LOCATE X,Y:  PRINTC$(A,1)+C$(A,2)
440    LOCATE X,Y+1:PRINTC$(A,3)+C$(A,4)
450 NEXT X,Y:L=0
460 '------ ﾒｲﾝ
470 SET BEEP 1,4
475 ST=STICK(0) OR STICK(1):IN$=INKEY$
480 TG=STRIG(0) OR STRIG(1)
490  IF INSTR(S$,STR$(ST))<>0 THEN 540
500  IF TG=-1                 THEN 610
510 IF IN$="" THEN 530
520  IF ASC(IN$)=27 THEN 1220
530 GOTO 470
540 X=VAL(MID$(X$,ST*2,2))
550 Y=VAL(MID$(Y$,ST*2,2))
560 IF X1+X=-2 OR X1+X=24 OR Y1+Y=-2 OR Y1
+Y=20 THEN BEEP:GOTO 470
570 X1=X1+X:Y1=Y1+Y
580 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8+4),4,0
590 GOTO 470
600 '------ ｺﾏ ｼｮﾘ
610 IF CO(X1,Y1)<>0 THEN BEEP:GOTO 580
620 CR=1
630 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8+4),CR(CR),0
640 IN$=INKEY$:RG=STRIG(3)
650 TG=STRIG(0) OR STRIG(1)
660 IF IN$="" THEN IN$=" "
670  IF TG=-1 THEN 710
```

改造するならココ

面をすべてクリアーしてしまったら、今度は自分のオリジナル面を作っちゃおう。面のデータが入っているのは1310行から。1行につき1面のデータとなっているから、これを新しいデータに置き換えてしまえばいいわけだね。

それでは1310行を例にとって、データの構成を説明しよう。まずはじめの16という数字は、その面にある空白のマス目の数を表わしている。次に33FCという16進数があるけど、これを2進数に直すと11001111111100。先頭の11は約束事として付けるもので、その次からの12個のデータが10×12のマス目の左上から右に6個分のマス目を表わしている。00が空白、01が白、10が緑、11が赤だ。こうしたデータを全部で20個用意すれば、ひとつの面を表わせるというわけ。

⬆うっ、ハマッてしまった。白の中にとり残された赤が、ガンだな～。

```
680  IF RG=-1 OR ASC(IN$)=13 THEN 750
690  IF ASC(IN$)=24 THEN 580
700 GOTO 640
710 CR=CR+1:IF CR=4 THEN CR=1
720 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8+4),CR(CR),0
730 FOR I=1 TO 50:NEXT I:GOTO 640
740 '------ Xｻｶﾞｼ
750 FOR X2=0 TO 22 STEP 22:SI=0
760   IF X2=0 THEN SU=-2 ELSE SU=2
770  FOR X3=X1+SU TO X2 STEP SU
780    IF X3=-2 OR X3=24 THEN GOTO 830
790    IF CO(X1+SU,Y1)=0 THEN 830
800    IF X3=X1+SU THEN C1=CO(X3,Y1)
810    IF SI=0 AND CO(X3,Y1)=CR AND CO(X3-
SU,Y1)=C1 THEN GOSUB 860
820    IF CO(X3,Y1)<>C1 THEN C1=9
830 NEXT X3,X2
840 X3=X1:GOSUB 860:GOTO 920
850 '------ Xﾇﾘﾂﾌﾞｼ
860 FOR X4=X1 TO X3 STEP SU
870  LOCATEX4,Y1   :PRINTC$(CR,1)+C$(CR,2)
880  LOCATEX4,Y1+1:PRINTC$(CR,3)+C$(CR,4)
890  CO(X4,Y1)=CR
900 NEXT X4:SI=1:RETURN
910 '------ Yｻｶﾞｼ
920 FOR Y2=0 TO 18 STEP 18:SI=0
930   IF Y2=0 THEN SU=-2 ELSE SU=2
940  FOR Y3=Y1+SU TO Y2 STEP SU
950    IF Y3=-2 OR Y3=20 THEN GOTO 1000
960    IF CO(X1,Y1+SU)=0 THEN 1000
970    IF Y3=Y1+SU THEN C1=CO(X1,Y3)
980    IF SI=0 AND CO(X1,Y3)=CR AND CO(X1,
Y3-SU)=C1 THEN GOSUB 1030
990    IF CO(X1,Y3)<>C1 THEN C1=9
1000 NEXT Y3,Y2
1010 Y3=Y1:GOSUB 1030:GOTO 1090
1020 '------ Yﾇﾘﾂﾌﾞｼ
1030 FOR Y4=Y1 TO Y3 STEP SU
1040 LOCATEX1,Y4  :PRINTC$(CR,1)+C$(CR,2)
1050 LOCATEX1,Y4+1:PRINTC$(CR,3)+C$(CR,4)
1060 CO(X1,Y4)=CR
1070 NEXT Y4:SI=1:RETURN
1080 '------ ｱﾄｼｮﾘ
1090 A1=A1-1:IF A1=0 THEN 1110 ELSE 580
1100 '------ ｸﾘｱ ﾁｪｯｸ
1110 CH=CO(0,0)
1120 LOCATE 5,20:PRINT "Check....."
1130 FOR  Y=0 TO 18 STEP 2
1140  FOR X=0 TO 22 STEP 2
1150    IF CO(X,Y)<>CH THEN 1220
1160 NEXT X,Y
1170 '------ Clear!
1180 LOCATE 5,20:PRINT "Clear!!     "
1185 SET BEEP 4,4:BEEP
1190 LOCATE 5,21:PRINT "-- Hit Space --"
1195 IF INKEY$<>" " THEN 1195
1200 CLS:LE=LE+1:GOTO 290
1210 '------ No Clear
1220 LOCATE 5,20:PRINT "Fail            "
1230 LOCATE 5,21:PRINT "-- Hit Space! --"
1240 IF INKEY$<>" " THEN 1240
1250 CLS:GOTO 380
1260 DATA 0,18,1C,FE,FF,FE,1C,18
1270 DATA 0,0,3F,3F,3F,3F,3F,3F,0,0,FC,FC
1280 DATA FC,FC,FC,FC,3F,3F,3F,3F,3F,3F,0
1290 DATA 0,FC,FC,FC,FC,FC,FC,0,0
1300 '------ Level 1
1310 DATA 16,33FC,32A8,3955,3157,3955,3557
,3955,3557,3055,3954,3157,3550,3D55,3556,3
D55,3556,3D54,3556,32A8,33FC
1320 DATA 20,32AA,3AA8,3B1D,374E,3B0D,370E
,3B5D,375E,3954,3156,3954,3156,3B5D,375E,3
B0D,370E,3B1D,374E,32AA,3AA8
1330 DATA 32,32AA,3A20,3EAA,3A22,3E75,35C0
,3AB0,38E2,3AB0,38EA,3AB0,38EA,38B0,38EA,3
035,35DF,38AA,3A2B,30AA,3A28
1340 DATA 68,3C00,3003,3000,3000,30AE,3750
,305D,3BA0,3065,3A60,309A,3590,30AE,3750,3
05D,3BA0,3000,3000,3C00,3003
1350 DATA 28,3000,33FC,32EE,33FE,32DE,33FE
,32DE,33FE,3ECE,302A,3EEE,35D6,3EDE,35D6,3
ECE,3028,3F55,3540,32AA,3554
1360 DATA 45,3241,31A8,3082,32A2,32D2,3402
,32BA,3AAB,3056,3E70,3006,3700,306A,3690,3
2AA,36A0,30A6,32A2,32A1,3254
1370 DATA 48,3000,3000,302F,3F80,3F4B,3E1F
,3162,3894,32A8,32A8,32A8,32A8,3162,3894,3
F4B,3E1F,302F,3F8C,34FC,33F0
1380 DATA 200,3600,3000,3C00,3000,3000,300
0,3C01,3402,3201,340C,323C,328C,343C,3281,
3000,3000,3401,3403,3E08,3306
1390 DATA 200,3000,3000,3000,3000,3000,300
0,3000,3000,3000,3000,3000,3000,3000,3000,
3000,3000,3000,3000,3000,3000
```

EDITORIAL

来月号の特集は、ロールプレイングなんだぞ！　オリジナルゲームも登場する。また、ロールプレイングゲームの徹底解析も充実。秋は、やっぱり、RPG!!　またMSX2+の話題も当然載ってたりする。豊富、が、一番であるな!!

STAFF

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人・編集長 ―― 小島　文隆
副編集長 ―― 塩崎　剛三　河野真太郎　加川　良
編集スタッフ ―― 宮野　洋美　藪　暁彦　金井　哲夫
金矢八十男　田中富美子　新井　創士
船田　巧　唐木　緑　樹村　頼子
水野　震治　浜村　弘一　伊東　みか
下山　牧子　金田一　健　高橋久美子
渡辺　妙子　宮川　隆　五十嵐久和
宮地　千里　大塚由利子　川村　篤
入澤　貴志　有沢　清子　伊藤　雅敏
鈴木　弘明　都竹　喜寛　山田美恵子
二木　康夫　斉藤　伸　鈴木　賢一
森本　真理　渡辺　江里　本田　文貴
江守　依子　中村　優子　清水早百合
小倉　倫子　松本　隆一　高橋　敦子
田川　実　菅沢美佐子
制作スタッフ ―― 本間　智嗣　荒井　清和　山田　康幸
田宮　朋子　佐藤　英人　浜崎千英子
刑部　仁　小山　俊介　小林　昌子
河野　輝幸　前田実穂子
編集協力 ―― 上野　利幸　山口　裕生　青柳　昌行
田中　芳洋　土方　幸和　林　大紋
可徳　剛　高橋　義信　藤木　清輝
渋谷　洋一　柴田　英春　川村　和弘
伊藤　裕　藤高　信博　斉藤　裕史
折原　光治　三井　徳久　神谷　正樹
大森　穂高　三須　隆弘　山田　裕司
鳥田　雄人　下田　春彦　小栗　恭也
林　英明
制作協力 ―― 三輪　悦子　ａｄｍｉｘ　スタジオB4
ＣＹＧＮＵＳ　渡辺　葉子　秋本由喜子
内山　泰秀
アメリカ在住 ―― トム・ランドルフ
フォトグラフ ―― 水科　人士　八木澤芳彦
イラスト ―― 佐久間良一　桜　玉吉　宮嶋美奈子
城戸　房子　もろが　卓　及川　達郎
山口　志乃　大賀　葉子　岩村　実樹
明日　敏子　なかのたかし　水口　幸広

情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために、〝MSXマガジン情報電話〟を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京
☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後２時から４時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 11月号は 10/8 発売！ 予価 380円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキーMSXマガジン編集部「○○○」係

怪獣大戦争

T.D.F.

決死の原子炉防衛作戦

MSX2のTDFはただいま絶賛発売中です!!

- 操作は簡単、内容は奥深く初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
- ボードゲームでは再現しにくい索敵や、核汚染が広がる様子などをリアルにシミュレート。
- マップは全部で16種類あります。
- グラフィック類は総てMSX2用に書き下ろし。
- バトルモードではフルカラーのキャラクターで戦闘が楽しめます。

▶対応機種/MSX2専用(3.5インチ・2DD)
▶ディスク/1ドライブ
▶定価/6,800円
▶VRAM128Kバイト
メインRAM64Kバイト

DATAWEST

データウエストは今、「遊びおおまじめ」

データウエスト株式会社

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)
TEL.(06)968-1236

Panasonic

心を満たす先端技術
Human Electronics

ボクのFM音源でゲームがドスンと、おもしろい。

Panasoft
FM Pana Amusement Cartridge
SW-M004 MSX

スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

①FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
②ゲームのデータセーブもあっという間。電源を切っても、また続きからできます。
③さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。

FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。

アレスタ(コンパイル)
(MSX2/2MROM)
IA8801
標準価格6,800円
©COMPILE

サイオブレード(T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
標準価格8,800円
©T&E SOFT
11月発売予定

めぞん一刻 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/4MROM)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
9月発売予定

激走ニャンクル
(パナソフトセンター)
(MSX2/2DD)
SW-M005
標準価格6,800円
©MATSUSHITA/BIT²
9月発売予定

R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MROM)
IM-04
標準価格7,300円
©IREM
10月発売予定

シンセサウルス(BIT²)
(MSX/ROM)
BM-813
標準価格6,800円
©BIT²

MSX-MUSIC対応ソフト

S-RAM対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな?

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格**54,800**円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MX係まで MSXはアスキーの商標です。

FS-A1FM 標準価格84,800円

FS-A1MK2 標準価格29,800円

松下電器産業株式会社

MSXマガジン 1988 10
昭和63年10月1日発行 第6巻第10号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03-486-7111(大代表)
☎03-486-4505(編集部)
定価380円

Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-10